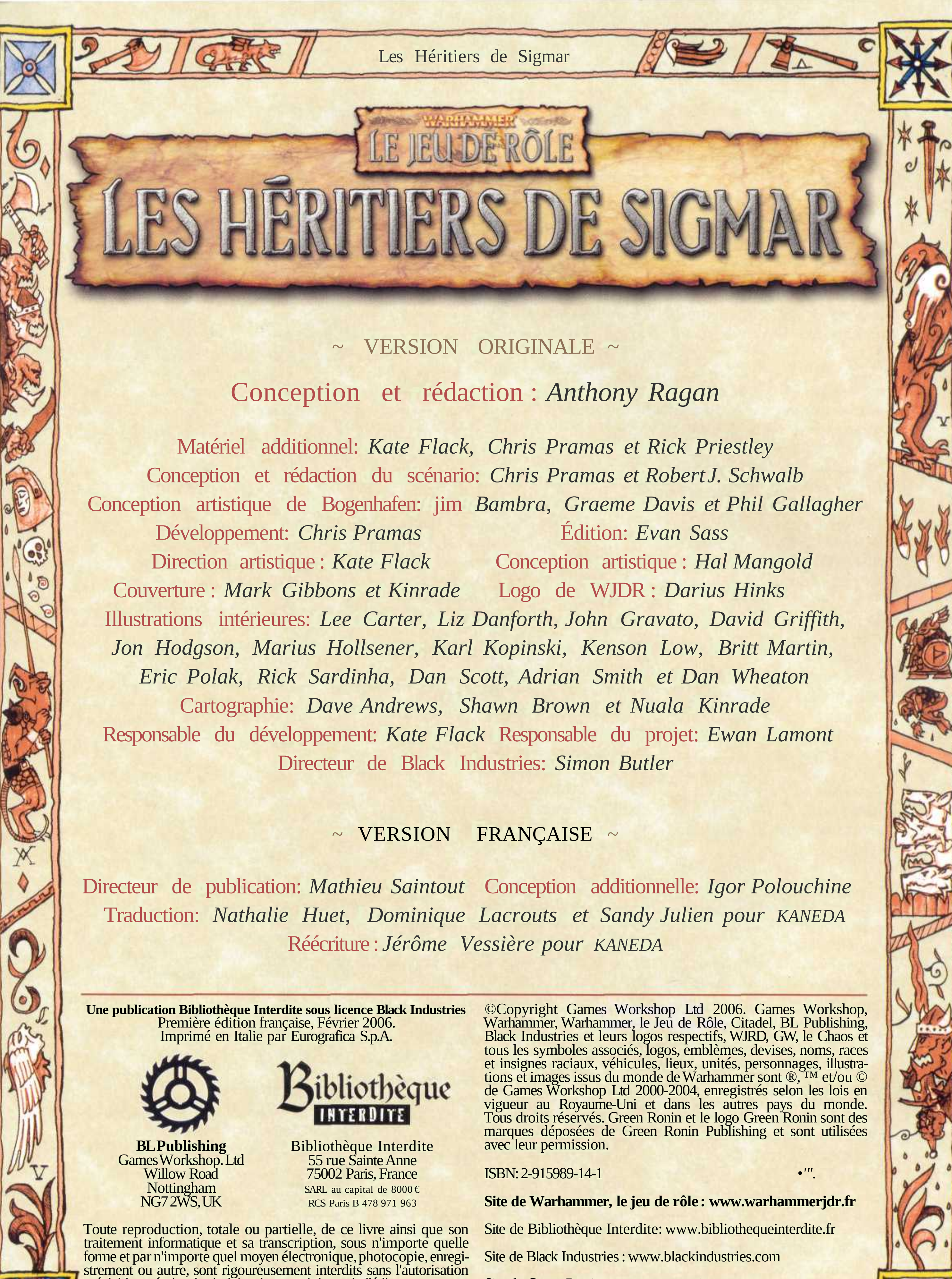
WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

LES HÉRITIERS DE SIGMAR

Bibliothèque INTERDITE





~ VERSION ORIGINALE ~

Conception et rédaction : *Anthony Ragan*

Matériel additionnel: *Kate Flack, Chris Pramas et Rick Priestley*
Conception et rédaction du scénario: *Chris Pramas et Robert J. Schwalb*
Conception artistique de Bogenhafen: jim *Bambra, Graeme Davis et Phil Gallagher*
Développement: *Chris Pramas* Édition: *Evan Sass*
Direction artistique : *Kate Flack* Conception artistique : *Hal Mangold*
Couverture : *Mark Gibbons et Kinrade* Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Illustrations intérieures: *Lee Carter, Liz Danforth, John Gravato, David Griffith, Jon Hodgson, Marius Hollsener, Karl Kopinski, Kenson Low, Britt Martin, Eric Polak, Rick Sardinha, Dan Scott, Adrian Smith et Dan Wheaton*
Cartographie: *Dave Andrews, Shawn Brown et Nuala Kinrade*
Responsable du développement: *Kate Flack* Responsable du projet: *Ewan Lamont*
Directeur de Black Industries: *Simon Butler*

~ VERSION FRANÇAISE ~

Directeur de publication: *Mathieu Saintout* Conception additionnelle: *Igor Polouchine*
Traduction: *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts et Sandy Julien pour* KANEDA
Réécriture : *Jérôme Vessière pour* KANEDA

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Février 2006.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN: 2-915989-14-1

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite: www.bibliothequeinterdite.fr

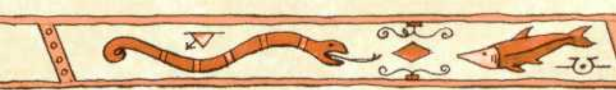
Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin: wwrw.greenronin.com



~ Table des matières ~







INTRODUCTION

Bienvenue dans l'Empire, qui est à la fois la patrie de votre personnage et la toile de fond de *Warhammer, le Jeu de Rôle*. Ce guide, les *Héritiers de Sigmar,* vous offre toutes les informations nécessaires pour jouer des aventures et des campagnes passionnantes durant la période qui suit la défaite d'Archaon. Ravagé par l'invasion et menacé de sombrer dans la guerre civile et la conspiration, l'Empire a décidément bien besoin de courageux héros pour réparer les dégâts et aller de l'avant.

Et c'est là que vous intervenez.

De l'usage de ce livre

Le jeu de rôle est une forme de théâtre d'improvisation, les joueurs constituant les comédiens et le meneur de jeu le metteur en scène. L'Empire est donc la scène, le contexte des récits d'aventure, d'horreur, de mystère et de comédie noire que vos joueurs et vous créez. L'Empire en effet propose tous ces thèmes depuis l'invasion d'Archaon.

Ce guide est avant tout une aide de jeu. Il propose un décor et une toile de fond, les accessoires et les costumes en quelque sorte. Rien de ce que vous y trouverez n'est gravé dans la pierre. Si vous souhaitez qu'Archaon rassemble une nouvelle armée et prenne Middenheim, n'hésitez pas l'ombre d'un instant. Si vous souhaitez que l'Empereur soit tué et remplacé par Esmer, un individu assoiffé de pouvoir, foncez ! Et si vous souhaitez vous détourner de la vie politique et mener vos aventures dans un trou perdu de l'Empire n'ayant pas subi les déprédations de la guerre, amusez-vous ! Il revient à vos joueurs et à vous-même d'utiliser les outils qui vous sont fournis et de bâtir une histoire qui restera longtemps dans l'esprit des participants.

Qu'y a-t-Il dans ce livre ?

Les huit chapitres qui suivent l'introduction offrent toutes les informations nécessaires au commencement d'une aventure ou d'une campagne au sein de l'Empire. En voici un bref aperçu :

Chapitre I : La terre et ses peuples

Ce chapitre dévoile le paysage de l'Empire, comment il façonne les modes de vie et de pensée des gens, et certains des lieux les plus étranges que les voyageurs sont amenés à découvrir. Il dépeint également les quatre peuples principaux de l'Empire (les humains, les elfes, les halflings et les nains) et traite de leur place dans cet univers, de ce qu'ils en pensent et des relations qu'ils entretiennent.

Chapitre II : L'histoire de l'Empire

Le Chapitre II embrasse 2500 ans d'histoire et aborde les événements majeurs survenus jusqu'à ce jour, de la fondation de l'Empire à l'invasion d'Archaon.

Chapitre III : Gouvernement et affaires étrangères

Cette section aborde l'organisation même de l'Empire, ses relations avec les royaumes et peuples étrangers, et les dangers et problèmes que pose chacun d'entre eux.

Chapitre IV : Loi, justice et criminels

Ce chapitre présente les méandres des systèmes juridiques municipaux, provinciaux, impériaux et religieux. Les aventuriers se retrouvent souvent du mauvais côté de la barrière et le MJ doit alors trouver la réponse appropriée des autorités. Auront-ils la joie de faire connaissance avec le chevalet de torture ou le bûcher ?

Chapitre V: Les cultes de l'Empire

Le Chapitre V aborde l'importance du rôle des divers cultes religieux de l'Empire, de la terrible foi d'Ulric au nord à celle de la bienveillante Shallya dans les taudis des villes. Les conflits religieux constituent une source intéressante d'aventures, si bien que cette section étudie la relation et les tensions qu'entretiennent les cultes et leur opinion en matière de sorcellerie.

Chapitre VI : Les grandes provinces

Constituant la substantifique moelle de l'ouvrage, ce chapitre conduit le lecteur à la découverte des provinces et des plus importantes cités-états de l'Empire. Bien que ces provinces se soient unies pour combattre Archaon, les tensions et les ressentiments les agitant couvent encore aujourd'hui. À l'instar des problèmes qui opposent les fois, les conflits entre provinces sont de véritables sources d'aventures qui n'impliquent pas nécessairement les forces du Chaos.

Chapitre VII : Les cultes interdits

Le Chapitre VII élargit le panorama religieux de l'Empire et propose deux nouveaux cultes : les adorateurs skavens du Croc Jaune et le vieux culte corrompu d'Ahalt le Buveur.

Chapitre VIII : Drôles de rencontres à Bôgenhafen

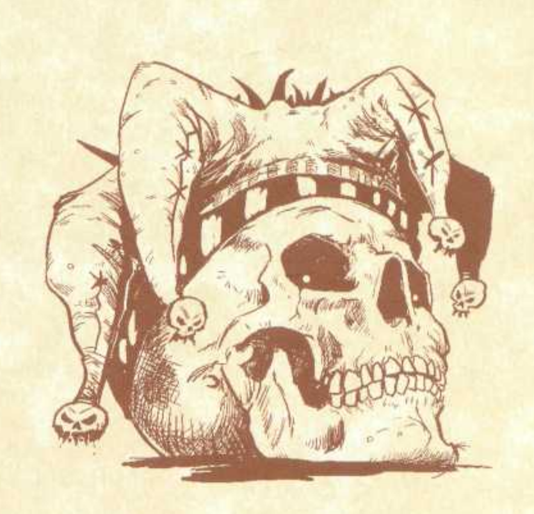
Maintenant que vous en savez un peu plus au sujet de l'Empire, une aventure s'y déroulant s'avérera fort opportune. *Drôles de rencontres à Bôgenhafen* est un scénario mêlant politique, tourtes à la viande et trahison.

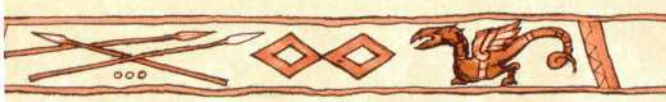
Appendice I : Nouvelles carrières

Cet appendice dévoile huit nouvelles carrières : trois de base et cinq avancées.

Appendice II : Traits provinciaux

Cet appendice optionnel propose des traits raciaux humains personnalisés en fonction de la province natale de votre personnage.









DANS LE SILLAGE DE LA GUERRE

«Non, Anna! On peut pas y retourner! Frère Tancrède a dit de pas revenir! Il l'a dit! Il l'a dit!» La voix de P'tit Willi monta dans les aigus presque jusqu'au hurlement tandis qu'il tirait sur la manche de la jeune femme. Celle-ci mit un genou à terre et le prit dans ses bras pour le réconforter et pour le calmer. Il était toujours possible que des ennemis rôdent dans les parages. «Chut», murmura-t-elle, en le berçant dans ses bras tandis qu'il sanglotait. Willi n'avait que sept ans, pourtant il avait déjà vu plus de malheurs que la plupart des gens n'en voient dans toute leur vie. Comme eux tous. Les six autres enfants, dont les âges s'échelonnaient entre cinq ans pour la petite Lotti et douze ans pour Karl, restèrent immobiles, guettant le moindre signe annonciateur d'un problème.

Anna lui donna un chiffon pour qu'il se mouche et lui essuya les yeux avec l'ourlet de sa manche. Elle lui adressa son plus beau sourire, le plus rassurant, mais elle savait bien qu'elle n'était guère convaincante et quelle terreur masquait ce sourire. Cependant, c'était elle l'aînée à présent et frère Tancrède lui avait confié la responsabilité des enfants. À seize ans, elle aurait dû commencer à se préoccuper de trouver un mari. Au lieu de cela, elle devait se démener pour tous les garder en vie dans ce monde qui sombrait dans l'horreur.

«Willi, tu sais que nous n'avons plus beaucoup de nourriture et que nos vêtements ne sont pas assez chauds pour le mauvais temps qui se prépare. Voilà plus d'une journée que nous n'avons rien entendu dans les bois ni dans la direction du village. Nous pouvons probablement y retourner sans risques à présent: nous pourrons y trouver ce qu'il nous faut et nous organiser là-bas. Nous allons probablement y retrouver frère Tancrède et les autres, en train de travailler avec acharnement pour tout remettre en place.» Elle savait bien, d'après le dernier coup d'œil qu'elle avait jeté au village en s'enfuyant, que c'était un mensonge. Mais ils ne connaissaient rien à la chasse et s'ils ne trouvaient pas de provisions, ils allaient mourir de faim. «As-tu confiance en moi, Willi?» Le garçonnet hocha la tête et lui répondit par un faible sourire. «Bien, leur dit-elle en se relevant. À la queue leu leu, tout le monde. Ernst, c'est toi qui as les meilleures oreilles, alors tu marcheras en dernier. Rappelez-vous, c'est comme un jeu de cache-cache. Personne ne doit faire de bruit!»

Le cauchemar avait commencé trois jours auparavant, lorsqu'un cavalier leur avait apporté des nouvelles du siège d'Hergig, à l'est. Les armées d'Archaon, au sujet desquelles on avait entendu de vagues rumeurs l'été précédent, avaient déferlé sur l'Empire en répandant la mort et, pire encore, la mutation dans leur sillage. À présent, ce cavalier venait les avertir qu'un détachement d'hommes-bêtes conduit par un guerrier de Slaanesh était sur ses talons, à une journée de marche à peine.

Leur village, Vorheim, était une colonie fondée par d'anciens soldats. Même frère Tancrède, le prêtre de Sigmar, était un guerrier à la retraite. Les jeunes hommes étaient partis s'engager dans l'armée et n'étaient jamais revenus, et seuls restaient pour défendre le village les hommes les plus âgés, les femmes et les enfants. Les villageois se réunirent et décidèrent de se battre, d'essayer de retenir l'ennemi aussi longtemps qu'ils le pourraient afin de donner aux enfants une chance de s'échapper. Ils chargèrent Anna de conduire les enfants. «Tu es forte et tu as la tête sur les épaules. Les plus jeunes te font confiance et ils t'écoutent, lui dit frère Tancrède. Prends ce marteau. C'est ce que j'ai de plus cher, il a été béni par l'Archilecteur de Nuln lui-même. Sois courageuse et que Sigmar te conserve en sa sainte garde.»

Les ennemis arrivèrent en fin d'après-midi, le jour suivant, au moment du coucher du soleil. Des hommes-bêtes carnassiers, avec des fourrures bigarrées et des yeux pleins de convoitise, accompagnés d'orques ayant juré allégeance au Prince de la Perversité. À leur tête marchait un guerrier vêtu d'une armure grotesque et drapé de cuirs souples et pâles et de soies de couleur pastel. Postés sur le mur d'enceinte, armés de leurs vieilles armes et d'outils agricoles, les adultes comprirent qu'ils regardaient la mort en face.

Le guerrier, il était impossible de dire s'il s'agissait d'une femme ou d'un homme, s'adressa aux villageois et les enjoignit de se soumettre à l'ordre nouveau, de s'abandonner aux soins attentifs du Seigneur de la Concupiscence. Puis il se mit à leur décrire en détail ce qu'il allait leur taire subir, en les appelant tous par leurs noms, les uns après les autres. Anna se plaqua les mains sur les oreilles lorsqu'elle l'entendit prononcer son nom, mais cela ne servit à rien. C'était comme si le monstre était entré dans son esprit.

L'un des villageois, un chasseur nommé Gerhardt, poussa un rugissement et tira une flèche sur le guerrier. Il le manqua, mais la flèche se planta dans la gorge de son porte-étendard et le tua, ce qui abattit la bannière impie. Enragé par cette insulte, le guerrier lança ses troupes à l'attaque. Les villageois se préparèrent à résister, mais c'était inutile. Une perle de flammes bleues et rosés percuta la porte qui vola en éclats. Tandis que l'ennemi envahissait le village et que le massacre commençait, frère Tancrède courut retrouver Anna et les enfants qui s'étaient cachés dans l'église.

«Fuyez! Enfuyez-vous maintenant par le tunnel et faites ce que je vous ai dit pour qu'il s'effondre derrière vous. Je tiendrai la porte. Faites vite!» Anna fut la dernière à pénétrer dans la cave et, au moment où elle en refermait la porte derrière elle, elle vit frère Tancrcde se faire embrocher sur l'épée du guerrier du Chaos.

Tous ces événements s'étaient produits deux jours auparavant et, après quelques alertes au début, ils n'avaient plus vu aucun signe de l'ennemi. Pas plus que d'expéditions de secours en provenance du village. Elle savait que le prêtre était mort, mais elle priait toujours pour qu'il y ait quelques survivants et qu'ils puissent la soulager de son fardeau.

Ils arrivèrent près de l'escarpement d'où ils pourraient bientôt apercevoir Vorheim. Anna se tourna vers sa nichée. «Restez là et laissez-moi aller jeter un coup d'œil, juste pour voir si c'est sans danger. Karl, occupe-toi des autres et garde-les en sécurité. Ne bougez pas d'ici jusqu'à ce que je revienne.» Karl avait l'esprit un peu lent, mais il était grand et fort pour son âge. Ils l'écouteraient. Ensuite, elle se tourna et marcha à travers bois jusqu'à l'endroit d'où elle pourrait avoir une vue sur Vorheim.

Il ne restait rien.

Là où, autrefois, s'élevait son foyer, là où avaient vécu ses amis et ses camarades de jeu, il ne restait plus que des ruines fumantes et des cadavres calcinés. Des corbeaux voletaient de ci de là, picorant les cadavres. L'église de Sigmar avait brûlé jusqu'aux fondations et elle aperçut un corps empalé sur un épieu devant ce qu'il en restait. Il n'était plus reconnaissable, mais elle eut la certitude qu'il s'agissait de frère Tancrède. Anéantie par le choc, elle laissa le marteau glisser de sa main et elle sentit les larmes qu'elle avait réprimées pendant des jours lui couler librement sur les joues.

Une heure plus tard, deux peut-être, elle reprit ses esprits et ramassa le marteau. Tournant le dos à son passé, elle retourna à l'endroit où se cachaient les enfants en se demandant ce qu'elle allait bien pouvoir leur dire et ce qu'ils allaient bien pouvoir faire à présent. Pourtant, ils étaient sous sa responsabilité et elle devait les conduire en lieu sûr. Elle se souvint avoir entendu dire que la rivière voisine menait à un affluent de la Talabec. Ils pourraient au moins y trouver de l'eau et du poisson. En la suivant, ils arriveraient à une ville, peut-être même à la grande cité de Talabheim. Pour le reste, elle allait devoir s'en remettre non seulement à la protection de Sigmar, mais également à la compassion de Shallya et à la bonne fortune de Ranald. Anna s'arrêta et la pensée de ce qui les attendait fit monter en elle un rire sans joie, accompagné de larmes amères.

«J'ai toujours dit que je voulais visiter l'Empire, mais pas de cette façon!»







LA TERRE ET SES PEUPLES

« Les montagnes qui entourent les territoires de l'Empire sur trois flancs sont comme les remparts d'une forteresse. Mais de nos jours, ces remparts sont si mal défendus que le château paraît prêt à tomber. »

—Albert Kornhammer, prêtre de Sigmar

Chapitre I



Pour les habitants du Vieux Monde, la représentation habituelle de l'Empire est celle d'une contrée couverte d'immenses et sombres forêts, entourée d'impénétrables chaînes de montagnes. Une terre sur laquelle l'humanité et les autres races coexistent à l'abri des murailles de quelques îlots de civilisation dispersés, depuis lesquels ils observent d'un œil craintif les dangers qui se tapissent sous les noires frondaisons.

Il y a certainement une part de vérité dans cette manière de voir, mais comme tout stéréotype, elle peint le tableau à très gros traits et simplifie à l'extrême une situation infiniment plus diverse et complexe. Dans ce chapitre vous trouverez une présentation détaillée des différentes régions de l'Empire et des populations qui l'habitent.

GÉOGRAPHIE

À l'ouest, au sud et à l'est, l'Empire est délimité par de grandes chaînes de montagnes. Il s'agit respectivement des Montagnes Grises, des Montagnes Noires et des Montagnes du Bord du Monde.Très élevés, sévères et inhospitaliers, ces massifs montagneux présentent des caractéristiques distinctes et des dangers particuliers.

Des remparts de pierre

Les Montagnes Grises séparent l'Empire de la Bretonnie et constituent sa frontière occidentale. Elles sont traversées de défilés en plusieurs endroits, dont les plus célèbres sont le col de la Hache Mordante, dont la route démarre à Bôgenhafen et traverse la ville fortifiée de Helmgart avant de redescendre en Bretonnie, et le col de la Dame Grise, qui relie Ubersreik aux plaines situées entre Parravon et la forêt de Loren. La Dame Grise tient son nom de la légende de Fretha, une femme qui vivait durant l'Âge des Guerres et qui jura d'attendre fidèlement le retour de son époux, un guerrier qui s'était engagé dans une expédition contre la Bretonnie. Comme il ne revenait pas, elle se rendit au sommet du col et s'y construisit une hutte pour guetter son retour. Elle mourut là, folle de douleur, pendant un blizzard, après avoir attendu plus de cinquante ans. Les gens de la région prétendent que son fantôme y demeure encore de nos jours et qu'elle enlève tout voyageur qu'elle prend pour son époux.

À l'exception de quelques villes et villages miniers, les Montagnes Grises sont principalement peuplées de quelques forteresses naines, surtout situées au sud de la chaîne plutôt qu'au nord où les montagnes se fondent dans les collines du Pays Perdu, contaminées par le Chaos. Toutefois, la présence des nains se fait de moins en moins sentir, à mesure que les mines s'épuisent et qu'un plus grand nombre d'entre evix émigré vers des villes à population majoritairement humaine.Au cœur des pics et des vallées qui s'étendent entre la Hache Mordante et la Dame Grise se cachent les ruines du château de Constant Drachenfels, que l'on considère généralement comme abandonné.

À l'extrême sud, on trouve les Voûtes et les Montagnes Noires, qui séparent l'Empire de laTilée et des Principautés Frontalières, respectivement. C'est dans les Montagnes Noires que Sigmar remporta la bataille du col du Feu Noir et c'est également là qu'il retourna à la fin de son règne pour restituer Ghal Maraz à ses créateurs. Les Montagnes Noires sont traversées de nombreux cols, tels que celui des Crocs de l'Hiver. Ces cols sont gardés par des forteresses et des châteaux, à la fois pour la protection des marchands qui les empruntent et contre les attaques ou les invasions des orques qui ravagent fréquemment les petits états des Principautés Frontalières.

Les Voûtes correspondent au point de rencontre de quatre chaînes montagneuses et les contraintes géologiques résultant de cette collision ont donné naissance à un terrain si accidenté qu'il n'existe qu'un seul passage coupant au travers de ce massif en direction de la Tilée, le col de Brenheim, souvent fermé par les neiges de l'automne au printemps. Plusieurs monastères sont installés le long de cette route et les voyageurs peuvent s'y réfugier en cas de besoin. On trouve également une auberge près du sommet de ce col : la *Maison de l'Eau-de-vie.* Il s'agit d'une ferme fortifiée en pierre, édifiée il y a des siècles de cela et tenue par la même famille d'humains depuis sa construction. C'est à cet endroit qu'entre la fonte du printemps et les gelées d'automne, les nains des Voûtes et des Montagnes Noires occidentales viennent commercer avec les Impériaux et lesTiléens et goûter la fameuse eau-de-vie qui a donné son nom à l'auberge.

Cependant, la merveille des Voûtes est la Bruissante, qui est à la fois la source de la Sol et du Cristallo de Tilée. Longue de plus de quatre cent cinquante kilomètres, traversant une ville souterraine bâtie en son milieu, la Bruissante est la route commerciale la plus directe entre le nord de la Tilée et le Wissenland.



Les Montagnes du Bord du Monde forment la frontière sud-est de l'Empire. Cette chaîne prend naissance contre les Montagnes Noires, au voisinage du Lac noir, et remonte très loin au nord, jusqu'à l'intérieur du Kislev. Ce sont les plus hautes montagnes du Vieux Monde et elles abritent les vestiges délabrés de l'ancien empire des nains dont les forteresses forment un rempart contre les invasions venues de l'est. Ces montagnes sont toujours trviffées d'une multitude de tunnels, de mines, de fosses et de carrières datant du glorieux passé de l'empire nain et perdus au fil du temps. Certains de ces endroits sont occupés par des peaux-vertes et des créatures bien pires encore, alors que d'autres sont abandonnés et oubliés, leurs trésors attendant le valeureux aventurier qui viendra les revendiquer pour siens.

Des rivières nourricières

L'Empire ne pourrait exister sans ses rivières. Elles forment l'armature sur laquelle repose tout le reste de la structure. Plusieurs grandes routes traversent l'Empire, mais celles-ci sont souvent trop dangereuses pour être empruntées régulièrement : les brigands, les guerres, les monstres et même le climat rigoureux rendent les voyages par la route beaucoup plus risqués que la plupart des gens ne sont disposés à le supporter. Les rivières et les fleuves sont donc devenus les voies privilégiées du trafic commercial et des longs voyages. Les armées en campagne se déplacent souvent le long du cours des rivières, ce qui leur permet de se ravitailler plus facilement. Les grandes maisons marchandes de Marienburg et des cités impériales préfèrent de beaucoup expédier leurs produits par les péniches fluviales, plus sûres et bien moins onéreuses que les caravanes. Les grands fleuves et les rivières servent également de frontières naturelles à plusieurs provinces électorales, ce qui leur fournit à la fois une ligne de démarcation nette et le prétexte à de nombreuses querelles entre princes rivaux.

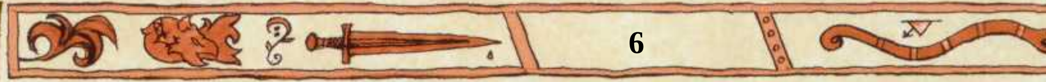
Le Reik est sans doute le fleuve le plus important de l'Empire, car il lui procure un accès au monde entier au travers du grand port de Marienburg. Les marchandises destinées à la Bretonnie et avix autres contrées descendent son cours, tandis que les luxueux produits importés exigés par les membres les plus riches de la société (cognac bretonnien, soie cathayenne, parfums d'Arabie, entre autres) le remontent. Rarement pris dans les glaces, le Reik est alimenté à sa source par le Reik supérieur et par la Sol et il est encore augmenté de ses affluents: l'Aver, le Stir et la Talabec. Les inondations qu'il provoque sont donc un problème récurrent au printemps, au moment de la fonte des neiges. Les cités et les villes font ce qu'elles peuvent pour limiter les dégâts mais, pour le moment, seules Nuln et Altdorf ont réussi à accomplir de réels progrès dans ce domaine.

Étant donnée l'importance du trafic commercial qui s'y déroule, il n'est pas svirprenant que le bassin du Reik soit également infesté de pirates, particulièrement entre Altdorf et le Pays Perdu. Les patrouilles sont donc fréquentes dans cette région, mais leurs effectifs sont souvent insuffisants, leurs hommes corrompus et, par conséquent, beaucoup de gens préfèrent engager leurs propres gardes.

Le cours d'eau suivant, par ordre d'importance, est la Talabec qui prend naissance au Kislev, au confluent de la Talabec supérieure et de l'Urskoy. La Talabec, une large rivière au cours paresseux, est l'un des principaux itinéraires qui traversent les sombres forêts du nord et c'est également la meilleure voie de communication avec le lointain Kislev. Ses eaux sont grouillantes de vie et les petits villages installés tout le long de son cours vivent du poisson qu'elle leur procure. Talabheim est la seule grande cité qu'elle traverse et Taalgad, le port de cette ville, a la double réputation d'être à la fois un endroit dangereux et un bon emplacement pour débarquer les pique-assiette qui n'ont pas les moyens de payer leur billet de passage. La Talabec se jette dans le Reik à Altdorf.

La Talabec forme également la frontière entre le Talabecland et ses voisins du nord: le Middenland, le Hochland et l'Ostland. C'est une frontière souvent contestée, traversée de raids dans les deux sens lorsque l'autorité impériale s'affaiblit. Comme elle est trop large pour être traversée à gué, les bacs sont fréquemment l'enjeu de disputes car il s'y trouve généralement des péages qui rapportent de juteux revenus.

L'Aver et le Stir, les deux principales rivières du sud de l'Empire, ont donné leurs noms aux territoires qu'elles arrosent. Elles prennent toutes deux leur source dans les Montagnes du Bord du Monde et




leur riche couleur profonde leur vient des eaux sombres qui s'écoulent de cette chaîne. Elles constituent également d'importantes voies commerciales pour les forteresses naines de Karak Kadrin et de Zhufbar. Des routes très anciennes longent leur cours, jusqu'aux villes bâties à l'extrême limite de leurs portions navigables par les péniches fluviales. Elles finissent ensuite par se jeter dans le Reik, l'Aver juste en dessous de Nuln et le Stir au niveau de la cité franche de Kemperbad.

Les solitudes du nord

Ce terme général désigne les provinces les plus au nord de l'Empire, souvent utilisé de façon péjorative par les gens du sud et les Reiklanders pour qualifier les territoires de leurs cousins septentrionaux. Les habitants du sud voient les provinces du Middenland, de l'Ostland.du Hochland et du Nordland comme des endroits sauvages, où les indigènes doivent se calfeutrer derrière leurs portes par crainte de ce qui se tapit dans les forêts obscures qui cernent de toutes parts leurs villes et leurs villages. Ils n'ont pas tout à fait tort, particulièrement après les terribles ravages perpétrés par Archaon. Toutefois, les habitants de ces régions et, dans tout l'Empire, les personnes plus posées, sont généralement d'accord pour dire que les territoires du nord restent l'âme de l'Empire.

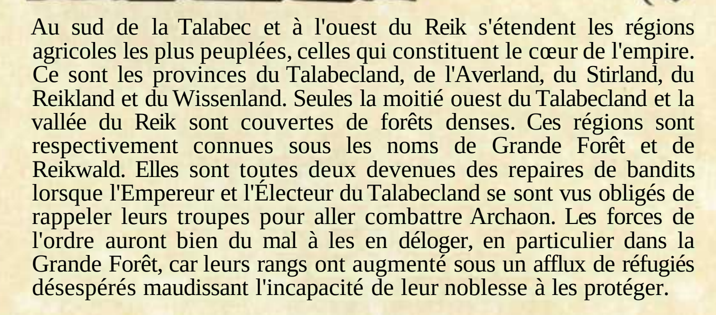
Les forêts sont la plus remarquable caractéristique des terres du nord et elles forment une étendue pratiquement ininterrompue depuis les sombres frondaisons des forêts de feuillus de l'ouest du Middenland jusqu'aux bois de pins hantés par les esprits de l'orée du Kislev.

À l'ouest du Middenland s'étend la forêt de la Drakwald, qui tient son nom des dragons qui y vivaient autrefois. Depuis l'ère présigmarite, les humains les ont toujours combattus, tout comme les elfes, et le dernier d'entre eux mourut au IVe siècle sous la hache de l'Empereur Hùndrod le Forcené. Bien que l'on n'en ait plus aperçu un seul dans le Drakwald depuis lors, il est encore possible de voir, au Sanctuaire du Sacrifice, au nord de Delberz, les stigmates qui marquent la terre à l'endroit où elle fut empoisonnée pour l'éternité par le sang d'un dragon contaminé par le Chaos. Dans l'extrême nord, la forêt de Laurelorn est la demeure des elfes sylvains qui y vivent en reclus. Bien que cette forêt soit revendiquée à la fois par le Middenland et par le Nordland, les elfes ont toujours mis ces deux provinces au défi d'imposer leur domination.

Au nord et à l'est des Monts du Milieu s'étend la forêt des Ombres, presque entièrement contenue à l'intérieur des frontières de l'Ostland. Elle mérite bien son nom car c'est l'une des plus lugubres de tout l'Empire avec ses arbres séculaires, tellement resserrés que leurs branches s'entremêlent comme des doigts étroitement entrelacés. Elle a toujours eu la réputation d'être un endroit dangereux, un repaire d'araignées géantes, de tribus d'hommes-bêtes, qui abrite les lieux de rencontre secrets des adeptes des cultes du Chaos. De nos jours, suite à la défaite d'Archaon devant Middenheim, la forêt des Ombres est devenue plus dangereuse encore que naguère, car certains déserteurs des armées du Chaos s'y sont réfugiés et se tapissent maintenant sous ses frondaisons, guettant les réfugiés qui voudront réintégrer leurs foyers.

Les Monts du Milieu se dressent à l'est de Middenheim et au nord du Hochland. Moins élevés que les chaînes montagneuses qui entourent l'Empire, ils n'en sont pas moins extrêmement escarpés et dangereux pour les voyageurs. Les maîtres de Middenheim y entretenaient autrefois une colonie minière pénitentiaire, mais celle-ci a été envahie par les troupes d'Archaon et on pense qu'elle a été anéantie. Peu de gens se sont rendus dans les Monts du Milieu depuis la guerre car, selon les rumeurs,Archaon se serait replié à la Citadelle d'Airain, une antique forteresse qui abritait autrefois les Sentinelles des Monts du Milieu. Là, il attend son heure, reconstitue ses armées et établit les plans de sa prochaine attaque.

La mer des Griffes vient battre les rivages nord de l'Empire. C'est un océan sauvage, secoué par les tempêtes, sillonné par les pirates et les pillards du Chaos descendus des ports de Norsca. L'Empire a tenté d'établir des ports et des bases navales dans la mer des Griffes, mais avec peu de succès. Il dépend donc des navires de Marienburg pour la sécurité de ses côtes, une situation qui pique fort l'orgueil des aristocrates qui dirigent les provinces du nord.



Le grenier du sud et de l'ouest

Au sud de la Talabec et à l'ouest du Reik s'étendent les régions agricoles les plus peuplées, celles qui constituent le cœur de l'empire. Ce sont les provinces du Talabecland, de l'Averland, du Stirland, du Reikland et du Wissenland. Seules la moitié ouest du Talabecland et la vallée du Reik sont couvertes de forêts denses. Ces régions sont respectivement connues sous les noms de Grande Forêt et de Reikwald. Elles sont toutes deux devenues des repaires de bandits lorsque l'Empereur et l'Électeur du Talabecland se sont vus obligés de rappeler leurs troupes pour aller combattre Archaon. Les forces de l'ordre auront bien du mal à les en déloger, en particulier dans la Grande Forêt, car leurs rangs ont augmenté sous un afflux de réfugiés désespérés maudissant l'incapacité de leur noblesse à les protéger.

Lorsqu'on se rapproche des Montagnes Grises, les forêts deviennent de plus en plus clairsemées et la terre est idéalement adaptée à l'agriculture. En vérité, le vin blanc du Reikland est considéré comme le meilleur de l'Empire et les collines situées à l'ouest de Bôgenhafen sont parfois appelées « le jardin de Ranald » tant est grande la quantité de vin qu'on y produit.

Au sud du Talabecland s'étendent les plaines vallonnées du Stirland et de l'Averland, où l'on pratique l'agriculture et l'élevage. Beaucoup moins forestières que les régions du nord, ces provinces sont plus densément peuplées et on rencontre de très nombreux villages et villes le long de leurs fleuves et de leurs routes. C'est à travers ces provinces que se déroulent les échanges avec les nains des Montagnes du Bord du Monde, ce qui a fait de Talabheim, de Wurtbad et d'Averheim d'importantes plaques tournantes pour le commerce des denrées de production naine. Depuis ces villes, les produits sont alors expédiés vers le nord et Middenheim ou, plus couramment encore, vers l'ouest et Nuln et Altdorf, puis vers Marienburg.

Le Moot est la région la plus féconde de l'Empire et elle fut taillée il y a longtemps dans les territoires du Stirland et de l'Averland par la main de l'Empereur Ludwig le Boursouflé. Les halflings qui y vivent restent généralement entre eux, commerçant avec leurs voisins et important les quelques articles de luxe qu'ils ne peuvent manufacturer eux-mêmes, porcelaines fines ou soieries par exemple.

A l'est du Moot, les plaines méridionales s'élèvent graduellement vers les Montagnes du Bord du Monde. Les bois y deviennent plus denses et se transforment à nouveau en véritables forêts pour couvrir les provinces de la Ligue de l'Ostermark et les territoires hantés de vampires de la Sylvanie. C'est de cette région que viennent certaines des troupes les plus aguerries de l'Empire, endurcies par des siècles de combat contre les invasions orques, les attaques des bandits et même contre les morts sans repos. C'est également de là qu'arrivèrent les armées de morts-vivants des von Carstein, venues à la rescousse de l'Empire dans l'une de ses heures les plus noires.

À la pointe sud de l'Empire se trouve la province électorale du Wissenland, que beaucoup voient comme un pays d'intrigants suite à son annexion des territoires de l'ancienne Solland, après l'invasion orque des années 1700, et à cause de ses prétentions à gouverner Nuln. Moins agricole que le Reikland, son voisin du nord, elle est cependant autosuffisante pour ce qui est de sa nourriture et exporte une laine de très haute qualité grâce aux moutons élevés dans ses collines. Les exploitations minières sont nombreuses dans la région des Voûtes, particulièrement le long du cours supérieur de la Sol et autour du village de Scharmbeck, où l'on a récemment trouvé de l'or. Toutefois, peu de gens osent s'aventurer au cœur du massif montagneux, car les nains de Karak Hirn et de Karak Nom se montrent très protecteurs vis-à-vis de ce qu'ils considèrent comme leur patrimoine.









QUATRE RACES COUSINES



S'il est vrai que la race humaine est de loin la race dominante dans l'Empire (et, en vérité, dans tout le Vieux Monde), on trouve également des elfes, des nains et des halflings à l'intérieur de ses frontières et tous ont leur propre rôle à jouer. Du reste, les halflings participent même au gouvernement par le truchement d'un Électeur impérial. C'est d'ailleurs une chose qui agace formidablement les nains et qvii les pique dans leur fierté, comme les idiots qui osent mentionner ce fait ne tardent généralement pas à le découvrir. Dans ce chapitre, vous trouverez un bref aperçu de la façon dont ces races sont intégrées dans l'Empire et des détails sur la vision qu'elles ont d'elles-mêmes et des autres.

Les humains

L'humanité forme le gros de la population de l'Empire et l'essentiel de sa classe dirigeante. Les humains, qui se reproduisent plus rapidement que les autres races, s'entassent dans leurs cités jusqu'à donner l'impression qu'elles ne pourront accueillir une personne de plus. Les carrosses scintillants des privilégiés y partagent la chaussée avec les pieds couverts d'ampoules des plus pauvres et on peut y voir des masures délabrées adossées aux murailles de magnifiques palais. La naissance semble être d'une importance capitale aux yeux des humains, en terme de statut social, pourtant même les individus de la plus humble origine peuvent s'élever jusque dans les plus hautes sphères de la société et s'y faire accepter. Les humains de l'Empire peuvent atteindre les sommets de l'accomplissement intellectuel, mais ils peuvent aussi être la proie des pires superstitions et se laisser abuser par les cajoleries des cultes les plus vils.



Tout ceci paraît extrêmement déroutant aux yeux des membres des autres races, qui se demandent comment des êtres si enclins à semer le désordre peuvent en être arrivés à dominer le monde. Les humains vous donneront plusieurs raisons au fait que leur royaume est devenu «l'Empire» : la faveur des dieux, la main de la destinée, leur moralité sans faille, leur valeur martiale inégalée ou même la chance pure et simple. Cependant, les observateurs les plus réfléchis s'accordent tous sur un point: l'adaptabilité et la flexibilité étonnantes de l'humanité. Lorsqu'une tentative échoue, les humains de l'Empire se regroupent, envisagent une nouvelle approche et retentent leur chance. Et ils continuent jusqu'à ce qu'il se passe quelque chose. En d'autres termes, comme l'a dit un jour un ambassadeur elfe avec une pointe d'envie : « Lorsque l'une de leurs tentatives est vouée à l'échec, les humains sont trop stupides pour le comprendre alors ils essaient tout de même et ils réussissent. » Peut-être la nature humaine est-elle porteuse d'une infinitésimale part de Chaos et peut-être les humains sont-ils l'élément qui donne à l'Empire l'énergie et la créativité qui lui insufflent sa vitalité.

Le pouvoir écrasant qu'ils exercent au sein de l'Empire les incite souvent à adopter une attitvide condescendante envers les autres races. L'hypocrisie bienveillante des classes supérieures («Ces halflings ont un don inné pour la cuisine ! ») se métamorphose, dans les classes inférieures, en hostilité et en ressentiment envers ceux que l'on accuse de s'approprier ce qui reviendrait de droit à un humain. Que peut faire un artisan humain quand le forgeron nain est tellement plus habile que lui ? Crier « Pourquoi ne peut-il rester avec ceux de sa race ? » Bien que les différentes races vivent généralement en bonne intelligence dans les villes et les cités, ces rancœurs engendrent parfois de violentes émeutes qui se terminent en lynchages.

Les nains voient les humains comme leurs jeunes protégés, un peuple qu'ils ont aidé à se développer et qui devra continuer leur œuvre si les nains devaient un jour faiblir. Selon eux, ce furent les nains qui enseignèrent de nombreux arts et techniques aux premières tribus barbares d'éleveurs et de chasseurs, par exemple l'art de la construction, celui de la guerre ainsi qu'un certain nombre d'artisanats. Pour que les humains s'en souviennent, un nain ne manque généralement pas une occasion d'attirer l'attention sur un bâtiment d'origine naine ou dont l'architecture porte leur marque ou encore de critiquer la production d'un maître-artisan humain en soulignant que celle-ci ne peut se comparer à la production du moindre artisan nain, même le plus ordinaire.

Aux yeux des elfes, les humains paraissent à la fois merveilleux et dangereux. Les elfes ne sont pas nombreux dans l'Empire, ainsi ce qu'ils savent de l'humanité leur vient surtout des rares individus qui prennent le risque d'accomplir le voyage pour s'y rendre et de leurs relations avec les ambassades impériales. Les elfes s'émerveillent devant la rapidité de l'évolution de la société humaine. Ils sont toujours surpris de la soudaineté avec laquelle les humains passent d'une mode ou d'un caprice à l'autre et de la façon dont ces créatures, si peu raffinées, pevivent atteindre de tels sommets de pouvoir. Les elfes voient également les humains comme un danger pour le monde entier, du fait qu'ils sont si prédisposés à céder aux tentations du Chaos. Ce fut pour éviter les conséquences potentielles d'un tel comportement que les elfes enseignèrent la magie des couleurs aux humains, laquelle est une version très contrôlée de la haute magie qui, selon les paroles de Teclis «devrait les empêcher de réduire le monde en cendres. »

Les halflings ont tendance à répartir les humains en deux catégories : soit ils les considèrent comme de gros balourds maladroits qui ne savent pas distinguer une brioche d'un pâté mais qui offrent de bons emplois, soit ils les voient comme de gros balourds maladroits tout juste bons à se faire détrousser. Quoi qu'il en soit, les halflings sont convaincus qu'ils profitent du meilleur des deux mondes : leurs terres sont protégées des étrangers, ils ne doivent se battre pour les défendre que très occasionnellement et pourtant ils participent à la plus importante assemblée gouvernementale de l'Empire, le Conseil des Électeurs.

Les relations entre les humains et les nains datent des premiers jours de l'Empire.



Les elfes

Contrairement aux trois autres races, les elfes ne se considèrent pas comme une partie intégrante de l'Empire. Ils vivaient dans ces forêts et ces campagnes bien longtemps avant l'arrivée des tribus barbares venues de l'est et même bien avant que les nains ne mettent le nez hors de leurs montagnes pour commercer et guerroyer. Lorsque leurs cousins d'Ulthuan abandonnèrent le combat, les elfes décidèrent de rester et de défendre leur bien-aimée Laurelorn. Ils ont réussi à la protéger et le cœur de leur forêt est resté inviolé, en dépit des nains, des orques, des humains et même des elfes noirs en maraude. Les dirigeants humains du Nordland et du Middenland ont bien tenté de revendiquer cette forêt mais ils ont appris, en le payant fort cher, à y réfléchir à deux fois avant de tenter de mettre leurs revendications en application. Désireraient-ils seulement chasser sous les frondaisons de cette forêt que les maîtres de ces provinces devraient d'abord demander la permission des elfes avant de tuer le moindre lapin.

C'est tout au moins ce que leur fierté et le sentiment de leur grandeur perdue conduisent les elfes sylvains à penser. Mais derrière leurs manières hautaines et leur désinvolture, les elfes sylvains de Laurelorn savent bien qu'ils vivent dans l'Empire et que c'est avec l'Empire qu'ils doivent traiter. Au fond de leurs cœurs et de leurs esprits, dans les moments où ils peuvent se livrer à une calme introspection, ils reconnaissent qu'ils sont un peuple moribond et qu'ils ont besoin de la protection de l'Empire et de son humanité grouillante. Ayant admis cette amère vérité, certains elfes sylvains ont décidé de mettre fin à leur isolation pour entrer dans l'Empire, ne serait-ce que pour s'assurer que les humains ne causent pas leur propre perte et celle de tout ce qui les entoure.

Les elfes ne sont pas suffisamment nombreux pour établir leurs propres quartiers dans les cités de l'Empire et ceux que l'on rencontre sont généralement solitaires. Ce sont souvent des bateleurs itinérants ou des voyageurs en quête de découvertes. Les elfes les plus expérimentés sont très appréciés dans les maisons de la noblesse ou des citoyens les plus riches, dans lesquelles ils tiennent des emplois de précepteurs, maîtres d'armes, maîtres d'archerie, chasseurs ou bien font partie de la maisonnée en tant que simples courtisans (et dans ce cas ils représentent une sorte de signe extérieur de richesse et de statut social). Lorsque des elfes sylvains se déplacent en groupe, il s'agit vraisemblablement d'un ambassadeur et de sa suite en route vers une rencontre avec quelque grand personnage de l'Empire, afin de discuter de questions touchant au commerce ou à la sécurité, ou pour se plaindre des mauvais traitements que les elfes sylvains doivent endurer par la faute des humains ou des nains !

Les humains voient les elfes sylvains avec un mélange d'admiration, d'envie, de peur et d'un certain agacement. Leurs sorciers connaissent de puissants sortilèges inconnus des autres races et, en tant qu'espèce, ils vivent beaucoup plus longtemps que les humains. Leurs gvierriers sont d'une habileté meurtrière, qui compense largement leur nombre réduit, et leurs manières secrètes incitent la plupart des gens à se demander ce qu'ils peuvent bien cacher au cœur des arbres de Laurelorn. Ceci est encore aggravé par ce qui paraît être une attitude de supériorité suffisante aux yeux des humains et des nains, qui pensent que les elfes sylvains leur parlent souvent comme à des enfants. Les elfes ne voient pas les choses ainsi. Ils pensent plutôt qu'ils doivent se montrer patients avec ceux dont l'esprit n'est pas aussi rapide que le leur et transposer leurs concepts les plus subtils en termes compréhensibles par des descendants de barbares.

Les nains s'efforcent d'avoir aussi peu de contacts que possible avec les elfes car ils leur ont conservé une rancune tenace depuis la guerre de la Vengeance, que ces elfes frivoles appellent la guerre de la Barbe. Les humains et les nains se débrouillent très bien pour gérer l'Empire et n'ont pas besoin qu'un bataillon de snobs fanatiques des arbres vienne se charger de leur expliquer comment mener leurs affaires. Lorsqu'ils sont obligés de se côtoyer, un nain s'ingéniera souvent à insulter un elfe ou à le mettre dans une position embarrassante simplement pour «l'obliger à rabattre un peu son caquet. »

Les halflings ont généralement peu de contacts avec les elfes, exceptés lorsque les voyages de ces derniers les amènent à traverser l'Empire. Leur attitude envers les elfes sylvains ressemble beaucoup à celle des humains, bien qu'ils aient peut-être moins tendance à leur vouer une adoration sans bornes ou à les considérer avec une franche hostilité.

- À PROPOS DES ELFES ~

Les elfes de Laurelorn descendent de ceux qui vivaient dans les colonies prospères autrefois fondées dans le Vieux Monde par les elfes d'Ulthuan. Des milliers d'années avant la grande guerre qui les opposa aux nains, les elfes d'Ulthuan contrôlaient la plus grande partie des côtes et des basses terres de ce qui deviendrait plus tard l'Empire, la Bretonnie, l'Estalie, la Tilée et le Kislev. La victoire des nains lors de cette guerre, malgré ce qu'elle leur coûta à eux comme à leur empire, eut pour conséquence de chasser les elfes du Vieux Monde tout entier, à l'exception de quelques enclaves.

Ces enclaves étaient peuplées d'elfes qui refusèrent de partir; ils ressentaient un profond amour pour leurs forêts et la perspective de les quitter (en laissant les nains remporter une victoire complète) leur fut insupportable. En conséquence, ils désobéirent à l'ordre d'évacuation du Roi Phénix et refusèrent de devenir des réfugiés. Néanmoins, ils étaient faibles, peu nombreux et, pour la plupart, convaincus que leur anéantissement ne tarderait pas.

Mais les nains avaient été terriblement affaiblis par la guerre, eux aussi, et les désastres qui s'abattirent peu après sur leur empire leur donnèrent des sujets d'inquiétude bien plus importants que les quelques bastions elfes qui demeuraient. Ainsi, les elfes eurent le temps de récupérer et d'établir plusieurs petites colonies réparties dans le centre du Vieux Monde. Les plus importantes étaient les royaumes des forêts de Laurelorn et d'Athel Loren, dont les populations combinées représentent 80% de la population elfe du Vieux Monde. Ces deux royaumes sont devenus le foyer de la civilisation elfique survivante et tous les autres clans et tribus s'en remettent à eux pour les questions de gouvernement. Bien que l'Empire et la Bretonnie continuent à revendiquer ces deux forêts, les royaumes elfiques qui y sont établis préservent férocement leur indépendance.

En général, les habitants de l'Empire qualifient les elfes de Laurelorn d'elfes sylvains pour les distinguer des elfes des mers, qui naviguent sur les grands navires marchands et habitent le quartier elfique de Marienburg, et des hauts elfes, qui vivent à Ulthuan. Ce sont là des distinctions artificielles. Il n'existe aucune différence physique entre ces trois groupes, bien qu'il y ait quelques différences culturelles.

Les elfes de Laurelorn sont isolationnistes et ne désirent qu'une chose : qu'on les laisse en paix dans les magnifiques forêts qu'ils en sont venus à considérer comme leur patrie. À la différence des hommes, qui cherchent à domestiquer les territoires sur lesquels ils vivent, les elfes de Laurelorn considèrent la forêt et la terre comme une entité vivante, avec laquelle ils doivent vivre en harmonie, qu'ils se sentent tenus de protéger. Toutefois, ils reconnaissent volontiers que l'humanité leur fait un rempart qui défend leurs terres contre les peaux-vertes et le Chaos. En conséquence, ils essaient de ne pas indisposer leurs voisins impériaux, sauf lorsque ceux-ci tentent de prendre possession de Laurelorn elle-même.

Les aventuriers elfes que l'on rencontre dans l'Empire sont pratiquement toujours originaires de Laurelorn. Ils peuvent avoir décidé d'entreprendre un grand périple dans le «monde extérieur», être investis d'une mission particulière ou encore se sentir mal intégrés dans leur société natale et être en quête d'une vie paisible ailleurs. Quelle que soit la raison de leur présence, les elfes sont généralement traités comme des créatures d'un autre monde partout dans l'Empire. Leur façon d'envisager la vie à long terme est souvent considérée comme «désinvolte» et «superficielle» par les plus sérieux des citoyens impériaux. De plus, il est vrai que les superstitions qui courent à leur sujet affectent également leurs relations avec les humains. Dans l'Empire, les elfes devraient toujours être rares et les joueurs qui les incarnent devraient s'attendre à être traités comme des êtres étranges.

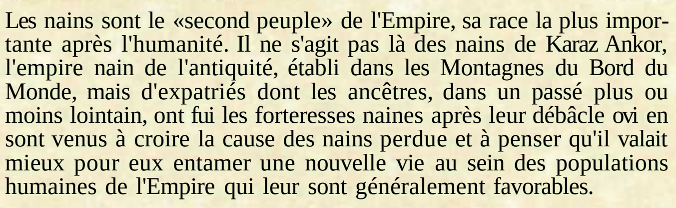
Les halflings

Les halflings sont intégrés dans l'Empire depuis si longtemps que leurs origines se perdent dans la nuit des temps. Les archives et les légendes les plus anciennes sont contradictoires : selon certaines, les halflings auraient émigré vers les terres qui devaient devenir l'Empire des milliers d'années avant l'avènement de Sigmar, en compagnie des









Les elfes de Laurelorn surveillent leur domaine sylvestre d'un œiljaloux.

hommes. D'autres sources laissent entendre qu'ils étaient déjà là.Tout ceci ne fait pas grande différence aux yeux des halflings, car ils savent bien de quel côté leur tartine est beurrée: sans les humains, les halflings n'auraient jamais pu survivre dans ce monde.

On ne doit cependant pas en conclure que les halflings ne sont que des observateurs passifs qui se laissent porter par la vague dans le sillage de l'Empire, loin de là. Us participent activement. Que ce soit en tant qu'archers et frondeurs dans l'une ou l'autre des armées impériales, chefs cuisiniers dans les riches maisons, gouvernantes des enfants de l'élite ou créateurs des plus célèbres jardins du Vieux Monde, les halflings ont toujours joué un rôle-clé dans le maintien de sa qualité de vie. Énervez suffisamment un halfling et il vous rappellera encore (et encore... et encore...) que leur Électeur est le seul Électeur non humain de l'Empire et qu'ils ont été honorés de la sorte pour tout le bien qu'ils ont fait. Les humains, de leur côté, n'y voient que l'un des bizarres décrets édictés en son temps par l'Empereur Ludwig le Boursouflé.

Mais les halflings de l'Empire ont également leur face cachée. Parce que les gens se font souvent des idées fausses à leur sujet et pensent qu'ils sont inoffensifs, ils peuvent servir diverses factions (et parfois plusieurs en même temps) et faire d'excellents espions, charlatans et même assassins. Ceux qui sont enclins à la cupidité abusent souvent de la confiance des naïfs et font de bons pickpockets ou des escrocs accomplis. Parmi les bandes de criminels de l'Empire, nombreuses sont celles qui comptent des «experts» halflings.

Ils servent également dans l'armée, et pas seulement dans l'intendance. Les compagnies d'éclaireurs halflings constituent souvent d'inestimables atouts en terrain boisé, tandis que leurs archers et leurs frondeurs font des sentinelles d'une mortelle efficacité.

Les humains, les nains et les elfes ont beaucoup de mal à prendre les halflings au sérievix. Comment le pourraient-ils, lorsque ceux-ci paraissent tellement plus préoccupés par les mauvaises herbes qui poussent dans leurs jardins que par les graves problèmes de la raison d'État. L'opinion générale qui prévaut au sein des autres races est que les halflings font de bons serviteurs et même, de l'avis de certains elfes, d'agréables petits compagnons.Toutefois, c'est généralement dans les situations critiques que les autres races se rendent rapidement compte de la véritable importance des halflings pour l'Empire.

Les nains

Les nains sont le «second peuple» de l'Empire, sa race la plus importante après l'humanité. Il ne s'agit pas là des nains de Karaz Ankor, l'empire nain de l'antiquité, établi dans les Montagnes du Bord du Monde, mais d'expatriés dont les ancêtres, dans un passé plus ou moins lointain, ont fui les forteresses naines après leur débâcle ovi en sont venus à croire la cause des nains perdue et à penser qu'il valait mieux pour eux entamer une nouvelle vie au sein des populations humaines de l'Empire qui leur sont généralement favorables.

Les nains expatriés se sentent particulièrement liés à l'Empire, car son fondateur, le divin Sigmar, vint au secours de l'empire des nains à la tête de son armée et écrasa les hordes des peaux-vertes lors la bataille du col du Feu Noir. Bien que ces événements datent de plus de 2500 ans, les nains considèrent toujours qu'ils ont une dette envers Sigmar et ses héritiers. En conséquence, ils travaillent aussi dur qu'il le peuvent pour assurer le bon fonctionnement de l'Empire lui-même, en consacrant leurs talents au bien public et en servant dans ses armées. Les nains sont largement représentés dans les villes et cités de l'Empire, où ils peuvent composer jusqu'à 10% de la population. Bien qu'ils organisent leurs propres guildes et commercent surtout entre eux, ils constituent l'un des piliers de l'économie, en fournissant des articles et des services de qualité à ceux **qui** peuvent y mettre le prix, ainsi que des prêts bien utiles à ceux qui peuvent supporter leurs taux d'intérêt.

Les nains sont également une composante essentielle de l'armée impériale lorsqu'elle entre en campagne. En vertu d'un accord très ancien, bien qu'ils prennent naturellement part à la défense de leurs cités et que certains d'entre eux louent leurs services en tant que mercenaires à certains dirigeants locaux, ils ne doivent de service qu'à l'Empereur. Dans l'armée impériale, ils forment leurs propres unités équipées de piques et de haches, tout en mettant également à son service leur expertise technique en matière d'ingénierie et de machines de siège.

Cependant, les nains ne se sentent jamais complètement à l'aise dans l'Empire, car ils ne peuvent échapper à un sentiment d'y être toujours étrangers ou d'être rejetés. Leur tempérament réservé, naturellement porté vers l'esprit de clan, les incite à se regrouper dans leurs propres quartiers et même, dans certaines villes impériales, dans des districts particuliers coupés du reste de la ville par une muraille. Certains humains interprètent cette attitude comme une forme de snobisme et la perçoivent comme une insulte, alors que les nains ressentent simplement le besoin de se regrouper pour assurer leur protection mutuelle. Il y a eu, dans le passé, trop de circonstances où les difficultés économiques ont poussé les humains à s'en prendre aux nains par pure frustration pour que ces derniers puissent voir les choses autrement.

Les sentiments des humains envers les nains sont généralement mitigés. Certains, notamment parmi les sigmarites, les tiennent dans une estime quasi religieuse à cause du rôle crucial qu'ils ont tenu dans l'histoire impériale. D'autres sont tellement accoutumés à voir des nains et à faire des affaires avec eux qu'ils finissent par les considérer comme des humains de petite taille. D'autres encore, généralement ceux qui ne réussissent pas bien dans la vie, n'apprécient guère les nains et sont convaincus qu'ils ne peuvent avoir obtenu leurs positions présentes que par tricherie. Mais tous, excepté les xénophobes les plus enragés, admettent que les nains constituent un rouage essentiel de l'Empire.

En général, les elfes ressentent pour les nains une vague antipathie qui trouve son origine dans leur défaite au cours de ce qu'ils nomment la guerre de la Barbe, qui s'est déroulée il y a des milliers d'années. Un elfe Sylvain en voyage dans l'Empire se donnera beaucoup de mal pour éviter de rencontrer un nain. Et s'il leur arrive d'avoir une altercation, l'elfe ne se gênera pas pour rappeler au nain que, tout bien considéré, il reste un réfugié dont l'existence dépend du bon vouloir des humains.

Les halflings considèrent les nains à peu près de la même façon qu'ils voient les humains, car leurs relations avec eux sont assez similaires : des partenaires commerciaux, des employeurs et, pour ceux qui ont des tendances à la malhonnêteté, des victimes potentielles. Nombreux sont également ceux qui pensent que les nains de l'Empire ne les traitent pas avec le respect qu'ils méritent.Après tout, le seul Électeur non humain est tout de même un halfling !










L'HISTOIRE DE L'EMPIRE

« L'histoire n'est pas une matière pour les mauviettes, jeune homme. Non mon cher. C'est une profession pleine de dangers et d'émotions fortes. Demandez voir aux personnes qui ont dû un jour expliquer la raison de leurs recherches aux répurgateurs. »

— Professeur Hans Meidecke, université d'Altdorf (décédé)

Chapitre II



L'histoire de l'Empire est longue de plus de 2 500 ans, mais de larges pans de celle-ci ont été oubliés ou perdus au fil du temps. La guerre, le feu, les inondations et même les conspirations ont contribué à dissimuler ou à détruire à jamais une grande partie des archives historiques, qu'elles aient été consignées dans des livres et des parchemins ou conservées par le biais d'artefacts. Les érudits fouillent et effectuent des recherches pour retrouver la vérité, mais il subsiste d'énormes lacunes et il est fréquent que leurs conclusions soient complètement erronées.

Par ailleurs, il est parfois plus prudent de ne pas exhumer certains secrets, de peur que leur révélation ne cause la panique ou n'engendre le doute au sein de populations auparavant dociles. Et ceux qui effectuent de telles recherches doivent non seulement craindre les effets que pourraient produire d'horribles vérités, mais également les individus qui aimeraient mieux ne jamais les voir revenir au grand jour ou se les accaparer pour les utiliser à leur propre avantage.Au sein de l'Empire, ceux qui désirent étudier l'histoire sont toujours bien inspirés de le faire l'épée à la main.

DES ESPOIRS DÉÇUS: LA FONDATION & LE PREMIER MILLÉNAIRE

Personne ne sait précisément quand l'humanité est entrée dans le Vieux Monde pour la première fois. Toutefois, d'antiques recueils nains mentionnent un afflux régulier de populations humaines traversant les Montagnes du Bord du Monde sur une période de plusieurs siècles, repoussées par d'autres tribus humaines plus puissantes ou encore fuyant devant les hordes des peaux-vertes. La première mention connue de ces tribus humaines itinérantes apparaît dans les *Chroniques* de Nurn Brisepavois, roi de Karaz-a-Karak. Les feuilles d'or de cet opuscule, gravées des anciennes runes naines qu'aucun étranger n'est autorisé à voir, évoquent une tribu humaine pastorale qui vénérait la terre elle-même. Persécutés dans leurs territoires d'origine, ils se montrèrent craintifs face aux nains guerriers ; ils disparurent dans les forêts de ce qui deviendrait plus tard l'Empire et on n'en entendit plus parler. Les érudits nains qui se sont penchés sur l'histoire primitive situent cet événement aux environs de 1 500 ans avant le couronnement de Sigmar. Quelque cinq cents ans plus tard ou à peu près, des inscriptions en khazalid, gravées sur les parois du col du Feu Noir indiquent le passage d'une importante confédération de tribus remontées des terres qui deviendraient plus tard les Principautés Frontalières et les steppes au-delà du Bord du Monde. Des sagas historiques naines de cette époque mentionnent également cette migration: «Un grand danger se leva dans l'est, dedans les terres de nos ennemis, et vers l'ouest escampèrent les clans des malingres humains. Ignorants des arts de la guerre et du fer, ils n'avaient d'armes à opposer aux gobelins, et non plus qu'à leurs pairs. Ils nous donnèrent l'or, le bétail et le sel, et nous les laissâmes passer sous le rempart de nos boucliers.» Les érudits ont remarqué que nombre de tribus citées dans ces documents portent des noms très proches de ceux des tribus fondatrices de l'Empire : Hùnberokin,Tutoknin, Mérokin et Jutonik, entre autres.

À la différence des paisibles tribus d'agriculteurs arrivées dans le Vieux Monde avant eux, les nouveaux venus étaient agressifs et leur culture était basée sur le pillage mutuel des femmes et du bétail. Ils ne pouvaient résister face aux peaux-vertes et à leurs armes de fer, mais leurs lames et leurs chariots de bronze faisaient largement le poids contre l'obsidienne et le silex des tribus existantes. En moins d'un siècle, les ancêtres desTeutogens, des Unberogens et des autres tribus fondatrices avaient chassé les plus anciens peuples et s'étaient approprié les meilleures terres.

Au cours des siècles suivants, les tribus commerçaient ensemble puis se faisaient la guerre tour à tour, s'unissant lorsqu'une menace extérieure se manifestait, puis recommençant à se quereller et à s'attaquer mutuellement dès que la menace était écartée. Le rempart formé par les forteresses des nains leur procurait une certaine protection, mais à mesure que la puissance de celles-ci déclinait, de plus en plus de bandes de pillards gobelins et orques réussissaient à traverser les montagnes. Ceux-ci établirent leurs repaires très loin aux tréfonds des forêts ou au cœur de collines sauvages et s'attaquèrent aux tribus du voisinage. D'autres choses plus terribles encore trouvèrent elles aussi le moyen de franchir les montagnes : des guerriers du Chaos en quête de gloire pour leurs dieux infâmes et des créatures mutantes en quête de nourriture.

Ces menaces de plus en plus présentes entraînèrent l'apparition des toutes premières villes préimpériales. Dans l'ouest, les Unberogens fondèrent un village fortifié au confluent du Reik et de la Talabec et lui donnèrent le nom de Reikdorf. Dans le sud, des marchands tiléens venus de Miragliano installèrent un comptoir-forteresse sur les vestiges d'un ancien village haut elfe, qui devint rapidement un point






de ralliement pour les tribus locales lors des périodes de troubles. Celui-ci grandit au fil du temps pour devenir la cité de Nuln.

Dans le nord, lesTeutogens cherchèrent longtemps un endroit sûr où s'établir, jusqu'à ce qu'une vision envoyée par leur dieu tutélaire, Ulric, Seigneur des Loups et de l'Hiver, les mène à une montagne au sommet plat qui s'élevait comme une île fortifiée au milieu de la forêt environnante. Là, ils édifièrent leur principale colonie, Middenheim et ils nommèrent la montagne Fauschlag, mais elle est mieux connue de nos jours sous le nom d'Ulricsberg. De la même façon, d'autres tribus construisirent des villages fortifiés pour se protéger, tels que Carroburg, fondée par les Mérogens qui deviendront plus tard les maîtres du Drakwald.

La vie continua ainsi pendant près d'un millénaire, jusqu'à l'avènement de Sigmar et la crise déclenchée par la Grande Invasion orque.

La naissance d'un empire

Les origines de Sigmar sont entourées de légendes et de mythes, ce qui n'est pas surprenant lorsqu'il est question d'un homme qui fonda un empire avant d'être déifié. Les tenants du culte insistent sur le fait que toutes ces histoires sont fidèles à la réalité et font partie du dogme officiel, même lorsqu'elles sont contradictoires.

Les érudits s'accordent à dire que Sigmar naquit au sein d'une famille des clans unberogens du nord, probablement à Reikdorf. C'était une époque dangereuse, agitée de fréquents conflits contre les Mérogens et les Teutogens, tout autant que par les menaces continuelles des peaux-vertes. Les légendes du culte affirment qu'une comète dotée de deux queues traversa le ciel la nuit de sa naissance, en signe de la bénédiction des dieux. Le jeune Sigmar grandit pour devenir un puissant guerrier, même dans sa prime jeunesse, et ses parents et amis s'émerveillaient devant sa férocité et ses prouesses.

Au cours de son quinzième été, Sigmar se trouvait seul dans les bois quelque part au sud de Reikdorf (la situation exacte de l'endroit a été perdue, mais certains pensent que cela se trouvait près de Kemperbad) lorsqu'il entendit une bande d'orques piétiner lourdement au travers des broussailles. Ces orques, menés par le chef de guerre orque noir Vagraz Fend-la-Hure, avaient tendu une embuscade aux nains d'un convoi de marchandises en provenance de Karaz-a-Karak et retournaient à leur camp avec leur butin et leurs prisonniers. Sigmar les arrêta et les massacra jusqu'au dernier dans un combat épique qui fit résonner les frondaisons de la forêt.

Après le combat, lorsqu'il reprit enfin son souffle, Sigmar apprit qu'il venait de sauver la vie de Kurgan Barbe de Fer, roi de Karaz-a-Karak, qui avait été capturé par Vagraz Fend-la-Hure avec plusieurs membres de sa parentèle. Plein de reconnaissance, le nain récompensa le guerrier unberogen en lui offrant un étonnant artefact : le marteau de guerre Ghal Maraz, dont le nom signifie «Briseur de Crânes» en langue naine. Les deux guerriers devinrent des amis intimes et les nains combattirent souvent côte à côte avec les humains contre la marée montante des orques et des gobelins.

Lorsqu'il ne combattait pas les peaux-vertes, Sigmar s'affairait à bâtir son empire, car il pressentait que l'humanité ne survivrait qu'à la seule condition de parvenir à s'unir contre les nombreux dangers qui la guettaient. Par un mélange de ruse, de diplomatie, de corruption et de guerre ouverte, il attira les diverses tribus au sein de sa confédération, dont il assuma le rôle de chef incontesté. Les Teutogens ne se soumirent que lorsqu'il tua leur chef Artur en combat singulier dans la salle du trône de ce dernier.

Le moment de vérité arriva lorsque les nains firent parvenir un message au camp de Sigmar, près de Nuln, pour l'informer qu'une immense armée d'orques, la plus importante qu'on ait vue depuis des siècles, tentait de forcer le passage au col du Feu Noir. Les nains avaient de grandes difficultés à le défendre et le roi Kurgan l'appela en invoquant leur ancienne amitié : « Car si nous échouons en cette heure, nos deux peuples sont perdus ! »

L'Empereur Sigmar, fondateur de l'Empire





Sigmar ne perdit pas une seconde. Selon la légende, il convoqua les tribus à une grande assemblée dans les territoires des Brigondiens de l'est et il leur exposa son cas. Il énuméra les outrages que leur avaient fait subir les peaux-vertes : les fermes brûlées et les familles assassinées, le bétail volé et les puits empoisonnés. Il leur dépeignit le danger qui prenait forme dans les montagnes. Il leur décrivit la gigantesque horde d'orques contre laquelle les nains étaient en train de lutter désespérément. Sigmar implora les tribus rassemblées de ne pas aller à la rencontre des orques et des gobelins comme elles l'avaient toujours fait dans le passé, désunies, refusant de se prêter assistance et de combiner leurs forces lorsque le besoin s'en faisait sentir, car cela ne pourrait mener qu'à leur défaite. Sa voix s'élevant avec une rage qui vibra dans le cœur de chacun des membres de l'assistance, il appela les tribus à s'unir et à combattre aux côtés des nains et leur déclara que ceci serait le creuset d'où sortirait une nouvelle nation.Ainsi que cela est consigné dans les *Chroniques des Origines*, le cri de Sigmar: «À la guerre!» qui termina son discours fut suivi d'une telle ovation que les nains eux-mêmes l'entendirent du haut du col du Feu Noir.

L'histoire raconte que l'armée de Sigmar arriva à point nommé, au moment même où les orques venaient enfin d'ouvrir une brèche dans la muraille que le roi Kurgan avait fait construire en travers du col. Menant la charge sur le chariot de Siggurd, le chef des Brigondiens, Sigmar fondit sur les peaux-vertes comme s'il était Ulric en personne. La puissance de l'assaut des humains stoppa net la progression des orques et des gobelins, puis commença à les faire reculer. Les nains virent tourner leur chance et ils chargèrent depuis leurs fortins et leurs tours pour s'abattre sur les flancs de l'ennemi.

Saisis de terreur, les peaux-vertes commencèrent à se disperser et à fuir. Leur chef, un orque déjà âgé mais très puissant, connu sous le sobriquet de «Ragesang», essaya de rassembler ses troupes et de retourner à l'attaque. Chargeant à la tête de sa bande de guerriers, il se retrouva face à face avec Sigmar.

Tandis que Siggurd et ses guerriers d'élite se battaient contre les gardes de Ragesang, Sigmar et le seigneur de guerre orque engagèrent un combat singulier. Le marteau et le grand couperet s'entrechoquèrent tandis que leurs deux propriétaires luttaient pour obtenir l'avantage. Finalement, ce fut Sigmar qui abattit le chef orque d'un coup double magistral, brisant d'abord la main qui tenait le couperet puis enfonçant le crâne de Ragesang d'un revers.

La mort de leur chef déclencha la déroute de l'armée des orques qui, prise de panique, s'enfuit dans une grande débandade. Le massacre qui s'ensuivit fut terrifiant à contempler tandis que les hommes et les nains se jetaient sur leurs ennemis jurés. On raconte que jamais dans le monde on ne vit un afflux de corbeaux aussi considérable que celui qui se rassembla pour festoyer sur les dépouilles des peaux-vertes restées sur le champ de bataille. Il mourut tant d'orques et de gobelins ce jour-là qu'il leur fallut plus de mille ans avant d'être de nouveau capables de lever une telle armée.

Après cette bataille, les humains retournèrent vers leurs terres mais pas vers leurs anciennes coutumes. Tous les chefs tribaux reconnurent qu'ils étaient plus en sécurité unis que divisés et ils comprirent aussi qui était le seul homme capable de réaliser cette unité. C'est ainsi qu'à Reikdorf, un an après la bataille du col du Feu Noir, l'Ar-Ulric plaça sur la tête de Sigmar une couronne d'or et d'ivoire, un cadeau des nains, et le proclama Empereur devant une assemblée composée de tous les représentants des tribus. Devant lui, tous les chefs tribaux vinrent tour à tour s'agenouiller pour se promettre mutuellement une assistance fraternelle et jurer allégeance à l'Empereur Sigmar et à l'Empire qui venait de naître.

La fondation d'un empire

En dépit de tous ses discours destinés à inciter la population à vivre dans l'unité, Sigmar connaissait bien les hommes et savait qu'ils étaient trop attachés à leurs anciennes tribus pour que ces liens disparaissent du jour au lendemain. Il était également conscient que les terres de l'Empire, qui s'étendaient des Montagnes Grises à la chaîne du Bord du Monde et de la mer des Griffes aux Voûtes, étaient trop vastes pour être gouvernées de façon centralisée. Il s'adapta donc à la situation et donna le titre de Comte de l'Empire à chacun des chefs des douze grandes tribus. Chacun d'eux reçut la souveraineté sur son territoire, avec la seule obligation de se soumettre aux lois et aux édits promulgués par l'Empereur pour l'Empire dans son ensemble. Ces territoires tribaux sont les douze provinces originelles de l'Empire.

LES DOUZE PROVINCES ORIGINELLES

Les provinces d'aujourd'hui ne correspondent pas toutes exactement à celles qui furent créées par Sigmar. Certaines ont disparu à la sviite de catastrophes, d'autres à cause d'invasions ou de guerres civiles. Voici ci-dessous la liste des douze grandes provinces de l'origine, associées à leur tribu et à leur souverain. Les premiers Comtes Électeurs sont issus de cette «grande confédération.» C'est povir cela que de nombreux nobles essayent d'établir un lien entre leur lignée familiale et l'un de ces chefs emblématiques.

Nom	Tribu	Souverain
Averland	Brigondiens	Siggurd
Drakwald	Thuringiens	Otwin
Hochland	Chérusens	Aloysis
Middenland	Teutogens	Artur
Ostermark	Ostagoths	Adelhard
Ostland	Udoses	Wolfila
Reikland	Unberogens	Sigmar
Solland	Ménogoths	Markus
Stirland	Asobornes	Reine Freya
Talabecland	Taléutes	Krugar
Westerland	Endales	Marbad
Wissenland	Mérogens	Henroth

Le règne de Sigmar fut une période de paix et de développement intérieur pour l'Empire. Sigmar ordonna la construction de deux grandes routes. La première entre Altdorf et Middenheim et la seconde entre Altdorf et Nuln en longeant les berges du Reik et, à partir de là, rejoignant l'ancienne route des Nains, en Averland. L'Empereur espérait que ces routes, tout comme les rivières, serviraient de liens entre les tribus et les inciteraient à nouer des relations, ce qui atténuerait leur tendance à se fuir les unes les autres.

Grâce à la paix et à la clémence du climat, les récoltes étaient bonnes et régulières, ce qui, au fil du temps, se traduisit par une vigoureuse augmentation de la population. Les nouveaux citoyens impériaux défrichèrent leurs territoires et fondèrent de nouvelles villes et cités, parfois sur les vestiges de leurs anciens camps fortifiés, parfois sur des terres vierges. Les Taléutes découvrirent un immense cratère au beau milieu de la Grande Forêt, à l'intérieur duquel ils édifièrent leur capitale, Talabheim. Les Brigondiens fondèrent Averheim et Streissen, qui n'étaient au départ que des comptoirs commerciaux fortifiés, puis les comtes d'Averland choisirent Averheim pour y bâtir leur grande forteresse qui n'est encore jamais tombée. Middenheim devint la capitale religieuse de l'Empire, ce qui fit sa fortune car, comme Ulric était le dieu le plus honoré par Sigmar, de nombreuses personnes cherchaient à s'attirer ses faveurs en portant leurs oboles à son temple principal.

À la faveur de la paix, Nuln prospéra dans le sud grâce à l'intensification des échanges commerciaux sur les rivières qui la reliaient aux forteresses naines. La cité devint si puissante et si riche, comparée au reste de la province (alors appelée Uissenctland) que les comtes de Wissenland y déplacèrent le siège de leur gouvernement qui se trouvait alors à Pfeildorf.

Un dilemme

Cinquante après son accession au trône, Sigmar annonça son abdication aux comtes et aux grands prêtres des différents cultes





réunis en assemblée. «Mon œuvre ici-bas est terminée, dit-il à la foule stupéfaite. L'Empire est prospère et unifié et, entre vos mains bienveillantes, il le restera. Il me reste toutefois un travail à accomplir, une tâche à terminer, car il me faut ramener Ghal Maraz à son créateur. » Et sur ces paroles, le premier Empereur posa sa couronne sur la table, prit un havresac, chargea Ghal Maraz sur son épaule et s'en alla vers un destin ignoré de tous.

L'assemblée des comtes se trouva confrontée à une situation critique : Sigmar ne s'était jamais marié et, pour autant que l'on puisse le savoir, n'avait jamais eu d'héritier. Il n'avait pas non plus laissé de testament pour désigner son successeur. En vérité, tout au long des cinquante années de son règne, personne ne s'était jamais posé la question de la succession.

Plusieurs comtes revendiquèrent le trône. Certains mirent en avant leur habileté guerrière ou politique, d'autres prétendirent bénéficier de la faveur des dieux. Il y en eut même pour soutenir que Sigmar leur en avait fait la promesse en secret. Le Reikhaus résonna d'âpres querelles et le spectre immense de la guerre civile se leva, menaçant, lorsqu'une prêtresse de Rhya, membre de la suite du comte de Stirland, suggéra d'organiser une élection. Que chacun renouvelle ses vœux de fraternité, puis qu'il ou elle exprime les raisons pour lesquelles la couronne devrait lui revenir. Le premier à obtenir une majorité de votes serait élu Empereur.

Essayant désespérément de se raccrocher à la plus petite chance de prévenir la désagrégation de l'Empire et la guerre civile, les comtes acceptèrent et se retirèrent à la Grande Chambre du Reikhaus pour y délibérer. Après trois jours (pendant lesquels de nombreuses promesses et menaces furent échangées, en même temps qu'une grande quantité d'or), l'Ar-Ulric en sortit pour proclamer le nom du nouvel Empereur : Foulques du Wissenland. Les comtes avaient conclu un traité établissant que chaque nouvel Empereur serait choisi parmi eux et que la personne ainsi élue pourrait établir la capitale de l'Empire dans la cité principale de sa province. Ils avaient également choisi un puissant aristocrate du Reikland pour en faire le nouveau comte de cette province. Et pour bien marquer leur rôle dans le processus du choix de l'Empereur, les comtes avaient décidé qu'ils porteraient dorénavant le titre de Comtes Électeurs.

Le culte de Sigmar

Moins de vingt-cinq ans après la disparition de Sigmar, pendant le règne de l'Empereur Hénest à Nuln, un moine mendiant du nom de Johann Helstrum arriva à Altdorf, parlant d'un nouveau dieu : l'Empereur Sigmar lui-même. L'œil brillant d'un sauvage enthousiasme, s'exprimant avec toute la force de sa conviction, il prêchait la parole du Divin Sigmar à qui voulait l'entendre, réussissant même à susciter des vocations chez certains prêtres d'autres cultes.

Ses paroles ne furent pas bien accueillies partout. De nombreux membres du clergé des autres dieux rejetèrent Helstrum en le traitant de malade mental et prétendirent que ses apparitions étaient dues à une consommation abusive de pain moisi. Ce qu'il disait frôlait le blasphème, car il prétendait avoir reçu une vision dans laquelle Ulric en personne posait une couronne sur la tête de Sigmar, le consacrait en tant que dieu et faisait de lui le chef de tous les dieux. Certains voulurent même le faire tuer, mais d'autres se montrèrent plus tolérants. Le nouveau culte d'Helstrum prêchait l'unité de l'Empire et l'obéissance à l'Empereur et aux Comtes Électeurs et, pour cela, ce modeste culte obtint la permission de bâtir un temple dans la cité bien-aimée de Sigmar, Altdorf, avec Johann Helstrum comme premier grand théogoniste.

Au fil des siècles, le culte allait devenir riche et puissant. Le culte de Sigmar devint si populaire au Reikland et au Stirland qu'il y supplanta pratiquement celui d'Ulric, à la grande irritation des membres de ce dernier. Une fortune, issue de cadeaux et de rentes, commença à affluer dans ses coffres, jusqu'à ce que le grand théogoniste finisse car pouvoir rivaliser en richesse et en puissance avec les Comtes Électeurs et que le culte commence à réclamer à cor et à cri le droit de détenir un vote électoral.

Expansion et apogée

L'Empereur Foulques installa sa capitale à Nuln, où elle demeura pendant plusieurs siècles tandis que ses héritiers réussissaient à se faire élire les uns après les autres. Ce fut une ère d'expansion et de vigueur pour l'Empire, durant laquelle la population en croissance constante était sans cesse en quête d'exutoire à son énergie. Non contents d'occuper les territoires qu'ils possédaient déjà, les Comtes Électeurs cherchèrent à étendre leurs provinces, ainsi que leur pouvoir les uns par rapport aux autres. Du V[e] au X[e] siècles, pendant une période que les historiens appellent «l'Élargissement des frontières», les Comtes et les Empereurs s'employèrent à faire croître l'Empire pour atteindre ce qu'ils pensaient être ses frontières naturelles.

Les Comtes d'Ostland et du Talabecland entamèrent une colonisation agressive, jusque sur les terres de ce qui est maintenant devenu le Kislev, revendiquant toute la région, jusqu'aux montagnes et la Lynsk, mais leurs colonies ne réussirent quasiment jamais à prospérer. Le Talabecland eut plus de chance dans ses tentatives d'annexion des terres situées au sud-est des siennes. Gouvernées à l'origine par les héritiers d'Adelhard, chef des Ostagoths, les villes de l'Ostermark furent intégrées dans les «Marches de l'Est» du Talabecland. Elles devaient plus tard reprendre leur indépendance pour constituer la Ligue de l'Ostermark.

Pendant ce temps, le Stirland et l'Averland s'étaient lancés dans une expansion énergique en direction de l'est, sur les terres les moins fertiles de leurs provinces, jusque dans les contreforts montagneux que les nains considéraient comme leur fief, ce qui provoqua quelques conflits.Au cours de ce processus, ils absorbèrent des tribus mineures et de petits royaumes aux populations covisines des leurs, qui n'avaient jamais rejoint la confédération de Sigmar, en particulier les Fennones dont les terres devinrent la province de Sylvanie sous le gouvernement du Stirland.

L'Empereur dont le nom est le plus souvent associé à cette période est Sigismund le Conquérant, qui vécut au vi[e] siècle. Il soumit le roi des Jutones et annexa le Jutonsryk à la province du Westerland. En outre, il franchit les Montagnes Grises pour créer la Marche de l'Ouest et envahit les territoires des Principautés Frontalières (qui étaient alors une région sauvage et tribale) pour y fonder la province de Lichtenberg et bâtir une série de châteaux afin de protéger le flanc de l'Empire.

Il est toutefois une région qui a réussi à échapper à l'emprise de tous les conquérants et colonisateurs: Laurelorn, le royaume des elfes sylvains. Elle a été revendiquée par les Comtes Électeurs du Drakwald, du Middenland et du Westerland, mais les elfes sylvains n'ont jamais reconnu aucun suzerain et ont tenu en échec toutes les tentatives de conquête. Ils remportèrent leur plus spectaculaire victoire en 897 CI, lorsqu'ils écrasèrent l'armée d'un comte du Drakwald dont l'histoire n'a retenu que le surnom, « le Malchanceux. » Cette défaite fut tellement retentissante qu'elle fut à l'origine du déclin du Drakwald, qui finit par aboutir à sa disparition.

Au x[c] siècle, l'Empire avait atteint l'apogée de son expansion et de sa réussite. Aucvine autre puissance ne pouvait l'égaler et ses dirigeants commençaient à évoquer la possibilité de gouverner un jour le Vieux Monde tout entier.Aveuglés par leur orgueil démesuré, ils ne voyaient pas les fissures qui annonçaient la chute de l'édifice tout entier.







LE SECOND MILLÉNAIRE: ANARCHIE ET EFFONDREMENT

Le début du nouveau siècle augurait de la décadence qui allait s'emparer de l'Empire. Il serait plus tard considéré comme l'ère des plaisirs sybarites, de la mauvaise gestion et des dissensions internes. Les comtes du Drakwald étaient parvenus à monter sur le trône peu de temps auparavant, en se trayant un chemin à force de corruption, dans le but d'utiliser le pouvoir impérial pour sauvegarder leur position devenue plus en plus précaire. Leur province était tellement affaiblie par leur défaite face aux elfes sylvains et par une série de catastrophes qu'ils craignaient de la voir annexée par l'un de leurs voisins. Ils installèrent la capitale impériale à Carroburg et entamèrent un règne si marqué par la corruption que, de nos jours encore, on continue à qualifier de «Drakwalder» une personne cupide et rapace. Sous leur douteuse administration, l'Empire commença à pourrir de l'intérieur.

La puanteur de la décadence

Pendant plus d'un siècle, les uns après les autres, les Empereurs perpétuèrent les habitudes de corruption en usage dans la lignée du Drakwald, ne pensant qu'à trouver des moyens de s'enrichir et se préoccupant plus de satisfaire leurs sens que de la prospérité de l'Empire. Les annales incomplètes qui datent de cette époque font des allusions scabreuses aux orgies et aux débauches auxquelles se livrait la cour impériale, ainsi qu'à d'autres événements plus obscènes encore.

Deux événements particulièrement notables eurent lieu au tout début du xi[e] siècle, sous le règne de l'Empereur Ludwig II Hohenbach, dont les monnaies étaient frappées au nom de «der Grosse», mais qui resta dans l'histoire sous le sobriquet de «le Boursouflé». Ludwig était à la fois un glouton fervent et vin sybarite débridé, resté tristement célèbre pour les tortures et les exécutions qu'il faisait subir aux chefs qui avaient eu le malheur de l'offenser dans ses préférences culinaires. Il ordonna un jour à son valet halfling de lui préparer un «repas digne de sa grandeur. » Le résultat, vin festin abondamment imprégné de beurre, fut un tel succès que Ludwig donna à son valet le titre de Chef Impérial et qu'en plus de cela, il l'éleva à la dignité de Comte Électeur, taillant dans les terres fertiles dvi Stirland et de l'Averland pour créer le Moot et en faire don aux halflings. Ludwig fut enchanté de ses propres actes, non seulement parce **qvi'il** avait dégusté vin succulent repas, mais également parce qvie cela lui avait fourni une occasion de se venger des souverains de ces deux provinces dont les filles l'avaient écondviit.

Voyant le sviccès de telles manœuvres, le culte de Sigmar commença à courtiser discrètement le bedonnant Empereur. Continuellement convié à une incessante ribambelle de festins, de banqviets et de «soupers privés», l'Empereur commença à voir le culte sous vin jour très positif. Les gens commencèrent à murmurer qvie le grand prêtre du culte était toujours assis à la droite de Lvidwig, remplissant inlassablement son assiette des mets les plus fins et son hanap de vin. En vérité, le culte édifia un palais à Altdorf pour l'offrir à l'Empereur. Ce palais était éqviipé, à en croire les rumeurs, de cviisines immenses, de nombreuses salles de banquet et de lieux d'aisance excessivement bien aménagés. L'Empereur finit par signer une charte accordant un vote électoral avi culte. D'après ce que l'on sait, le grand théogoniste de cette époque mourut dans son lit pevi de temps après, étouffé par son propre double-menton.

Modes et frivolités

Avec l'ascension des Empereurs dvi Drakwald, les arts connvirent un grand essor sous la protection de l'aristocratie. Dans leur quête de glorification, les grands seignevirs décadents passèrent commande de portraits qui les avantageaient beavicoup, d'une abondante littérature destinée à les flatter servilement et de pompevises pièces musicales. La petite noblesse s'empressa de sviivre leur exemple et bientôt toutes les personnes de qualité avaient des artistes à leur service.

Avec le mouvement dit «naturaliste», l'art cessa d'être vine représentation exacte de l'histoire dans sa réalité. De nombreuses familles sautèrent sur l'occasion pour faire consigner leur propre histoire dans d'épais volumes. Les légendes abracadabrantes, les récits guerriers à dormir debout et les portraits d'ancêtres minavidiers et affectés devinrent la norme pour ce genre de recueils et donnèrent naissance à quelques extraordinaires exemples de fanfaronnades suffisantes et de rodomontades.

De même, nombrevix furent ceux qui décidèrent de se faire portraiturer de façon flatteuse. Ainsi, par exemple, le duc baveux de Leicheburg, un personnage assez douteux, se fit représenter comme un seigneur avi physique avantageux, martial, sans l'ombre d'vine bosse et doté d'une quantité d'yeux tout à fait ordinaire. Certains allèrent même jusqu'à faire peindre des scènes ou tisser des tapisseries inspirées d'épisodes famevix de l'histoire impériale, comme la bataille dvi col du Fevi Noir par exemple, en y faisant rajouter leur visage.

Méprisé des gens du peuple, qui considéraient ces pratiques comme des absvirdités, cet épanouissement des arts permit tout de même l'apparition de quelques véritables progrès. Le culte de Sigmar fut l'un des premiers à saisir l'intérêt que pouvaient présenter les livres enluminés et passa commande de somptueux grimoires, exécutés dans le style des annales de la noblesse. Principalement centrées sur la vie de Sigmar, ces œuvres étaient fréquemment traitées comme des objets de vénération et certains temples pouvaient consacrer des milliers de couronnes à leur élaboration. À l'occasion de l'achèvement de la construction de la cathédrale de Sigmar, à Altdorf, on



La gloutonnerie de l'Empereur Ludwig le Boursouflé l'incita à élever un halfling à la dignité de Comte Électeur et à créer le Moot.

commanda huit ouvrages de ce type, tous reliés d'or martelé extrait des montagnes par les descendants de Kurgan Barbe de Fer lui-même. En 1012, une fois terminés, ces huit volumes furent emmenés en procession dans tout l'Empire, où on les fit défiler en grande pompe, avant de les ramener pour les enfermer dans une chambre forte profondément enterrée sous la cathédrale.

Les fabricants de couleurs firent d'immenses progrès dans l'élaboration de nouvelles teintes et de fixateurs appropriés. Les encres colorées étaient extrêmement demandées, mais il fallut aussi produire des tissus aux teintes raffinées et des peintures exceptionnelles. Certaines familles d'artisans commencèrent à se spécialiser dans la production de pigments d'un prix exorbitant, réservés aux portraits de nobles personnages, en expérimentant sur toutes sortes d'ingrédients dans leur quête du bleu le plus pur ou de l'or le plus étincelant. Ce commerce hautement lucratif fut de courte durée et atteint son point culminant en 1023, lorsque la baronne Auerbach d'Hochland dépensa paraît-il 120000 couronnes pour une peinture à base de perles exactement assortie à la teinte blanc-jaune de ses dents.

Ce bref épanouissement artistique ne devait toutefois pas durer. Les désastres qui se profilaient à l'horizon étaient sur le point de mettre un terme à la décadence de la lignée du Drakwald pour de bon.

Des pestilences et des rats

L'année 1053 vit l'accession au trône du dernier et du pire de tous les empereurs du Drakwald, Boris Hohenbach, qui restera connu pour l'éternité sous le nom de Boris l'Avide ou Boris l'Incapable. Entièrement obsédé par l'argent et par les moyens de s'en procurer le plus possible, il laissa les Comtes Électeurs gouverner à leur guise pourvu qu'ils lui offrent les «cadeaux» appropriés. Il inventa de nouveaux titres et charges à vendre, de sorte que les Comtes Électeurs se mirent à rivaliser les uns avec les autres pour obtenir les plus ronflants et les plus grandioses, comme par exemple celui de grand-prince ou de grande-duchesse palatine. Étiez-vous contrarié par une cité franche peu coopérative ? Un rapide pot-de-vin permettait de faire révoquer sa charte par l'Empereur, comme ses habitants le découvraient le jour où les soldats de l'aristocrate de la région arrivaient pour s'emparer de la ville et pendre le burgomeister. D'autres organisations entrèrent dans la danse et certains cultes commencèrent eux aussi à vendre des charges ecclésiastiques. L'Empereur lui-même alla jusqu'à louer les appartements d'un empereur du ix[e] siècle, Jùrgen l'Opulent, à des roturiers qui désiraient passer la nuit au palais impérial.

L'instant du jugement arriva en 1111 CI, lorsque la peste se déclencha dans l'est, dans plusieurs cités en même temps, puis se répandit inexorablement dans l'ouest. Les confins est du Talabecland et de l'Ostland, qui devaient plus tard devenir le Kislev, furent vidés de toute vie, même animale, et durent être abandonnés. Les villes et les cités surpeuplées furent frappées de plein fouet et, en désespoir de cause, les autorités se mirent à incendier des quartiers entiers au premier signe évoquant une possibilité de peste. Prêts à tout, les patrouilleurs pendaient les voyageurs soupçonnés de porter la maladie et brûlaient leur corps sur-le-champ. Les prières que l'on adressait aux dieux restaient sans réponse et les prêtres mouraient devant leurs autels, tandis que les nobles et les riches citoyens fuyaient les zones urbaines pour se retirer dans la sécurité relative de leurs domaines campagnards.

L'Empereur lui-même se moquait complètement de la situation. Boris se retira dans un palais situé à des kilomètres de Carroburg et n'autorisa que ses sujets les plus riches et les plus beaux à le rejoindre. Là, loin de la peste et des paysans couverts de pustules, ils passèrent le temps en beuveries et en réjouissances, à attendre que l'épidémie finisse par se calmer.

L'été de l'année 1115 CI vit une éruption de peste particulièrement virulente. L'Empereur, entouré de la plupart des Comtes Électeurs, de leurs proches et de leurs courtisans, était revenu au palais de Carroburg pour y rassembler la cour et attendre la fin de ce nouvel épisode. Par une chaude soirée d'été, pendant un bal, ce fut à leur tour de mourir.

Pendant que l'Empereur était en train de se gaver d'oie rôtie et que les courtisans dansaient sous les étoiles, personne ne remarqua les silhouettes en robes déguenillées qui s'étaient rassemblées au vent de l'assistance. Il s'agissait des porteurs d'encensoirs du clan Pestilens et leur présence marquait le début de l'assaut final des skavens contre l'Empire.

Le vent porta les nombreuses pestes des skavens sur toute l'étendue des parcs et des jardins du palais. Des centaines de dirigeants de l'Empire moururent cette nuit-là, couverts de pustules qui crevaient et de bubons qui leur éclataient sur tout le corps. Tandis qu'il agonisait, Boris l'Incapable écouta le chef des skavens lui expliquer leur grand projet et lui raconter comment, au cours de cette même nuit, des armées de ses congénères s'étaient répandues dans tout l'Empire pour provoquer sa chute.

Une rédemption fugace

Cette nuit-là et les suivantes, de nombreuses villes tombèrent sous les attaques des skavens. Même si elles ne furent pas prises, les dégâts furent considérables car des bibliothèques, des temples, des universités et même des quartiers entiers furent réduits en cendres. Les troupes de l'Empire tentèrent bien de résister, mais elles étaient désorganisées et n'étaient plus que l'ombre d'elles-mêmes. De grandes cités comme Nuln et Mordheim se transformèrent en îlots de résistance, perdus au milieu d'un océan de territoires tombés entre les mains des skavens. Finalement, tout le monde fut persuadé que la fin était proche. Derrière leurs murailles, les quelques dirigeants qui restaient dans l'Empire étaient certains d'être en train d'assister à la mort du rêve de Sigmar.

Contre toute attente, l'espoir vint du nord. Le Comte Électeur du Middenland et de Middenheim, le graf Mandred von Zelt, réussit à rompre le siège que les skavens avaient établi devant Middenheim et, rassemblant toutes les forces qu'il put trouver, les combattit jusqu'à les pousser dans une impasse le long des rives de la Talabec et du Reik. Pendant les neuf années suivantes, Mandred rallia les populations de l'Empire et, bataille après bataille, parvint à repousser les hommes-rats vers leur univers souterrain. Finalement, en 1124 CI, lors de la bataille d'Averheim, Mandred démantela les armées des skavens qui prirent la fuite, terrorisés. Là, sur le champ de bataille, les Électeurs restants l'acclamèrent et le proclamèrent Empereur sous le nom de Mandred I le Tueur de Rats.

Mandred se retrouva confronté à la tâche titanesque de rebâtir l'Empire. À cause des diverses pestes répandues par les skavens et de leurs déprédations, on dit que pour dix âmes il n'en restait à peu près que trois vivantes dans l'Empire. De vastes territoires avaient été dévastés et, pour l'essentiel, étaient retournés à l'état sauvage. À son accession au trône, le premier acte de Mandred fut de châtier les responsables de la stupidité qui avait conduit à ce désastre. Par décret impérial, il dépouilla la maison Hohenbach de tous ses titres et honneurs et ordonna la dissolution de la province du Drakwald, dont les terres furent intégrées à celles du Middenland et du Nordland. Le Croc Runique du Drakwald, l'épée de son dirigeant, fut mis sous clef dans les chambres fortes de la cathédrale d'Ulric, à Middenheim.

L'Empereur Mandred régna pendant plus de vingt-cinq années et, au cours de ce règne, acquit la réputation d'être un gouvernant fort et austère, mais juste. On entama la reconstruction des villes, mais de nombreux savoirs avaient été perdus sans espoir de retour dans la guerre contre les skavens. Mandred se révéla être un Empereur à poigne et les Comtes Électeurs se conformèrent à ses souhaits en toutes choses. Après quelques années, la population commença à oublier les horreurs de la guerre de 1115-1124. Mais les skavens, eux, n'avaient rien oublié.

L'implosion



Les skavens eurent leur revanche lorsque les membres du clan Eshin assassinèrent l'Empereur Mandred dans sa chambre en 1152, au cours de la nuit de la Geheimnisnacht. Ils lui laissèrent une douzaine de dagues plantées dans le corps et lui arrachèrent le cœur. Comme Sigmar avant lui, il mourut sans héritier.

L'Âge des Trois Empereurs faillit provoquer la chute de l'Empire.

Le Conseil Électoral choisit Otto de Solland, un homme faible, pour en faire le nouvel Empereur. C'était une situation qui allait se renouveler au cours des siècles ; la fonction d'Empereur devint une sorte de hochet que les comtes manipulaient tour à tour. Elle n'avait plus d'importance pour les Comtes Électeurs car ceux-ci désiraient avoir les mains libres pour mener leurs guerres intestines sans contraintes. En fait, ces conflits étaient tellement fréquents que cette période prit le nom d'Ère des Guerres. Pourtant, le trône restait encore un important symbole d'unité, jusqu'à ce que l'une des membres du Conseil décide qu'elle ne voulait plus partager le pouvoir.

En 1359, le grand-duc du Stirland fut élu Empereur à Nuln, mais la grande-duchesse Ottilia du Talabecland pensait que ce titre devait lui revenir de droit. En 1360, elle s'autoproclama Impératrice sans élection préalable et bannit le culte de Sigmar du Talabecland, en représailles contre les taxes que le comte stirlander avait imposées au culte d'Ulric.

À partir de ce moment, les guerres privées de l'Empire commencèrent à prendre un tour religieux. Tandis que les deux trônes luttaient pour le pouvoir, les provinces sigmarites entrèrent en conflit avec les provinces ulricaines, mais il n'était pas rare de voir d'autres provinces former des alliances avec leurs prétendus ennemis lorsqu'elles entrevoyaient la possibilité d'un profit à court terme.

La situation empira encore en 1547 CI, lorsque le grand-duc Heinrich, Comte Électeur du Middenland et ulricain, eut le sentiment qu'il pouvait réunir les votes nécessaires pour se faire élire Empereur et réunifier le pays. D'autres personnes n'étaient pas de cet avis et exprimèrent leur opinion d'une façon extrêmement claire, au moyen de carreaux d'arbalètes pointés sur la poitrine d'Heinrich. Fulminant, le grand-duc retourna à Middenheim à bride abattue et se proclama Empereur, annonça la nouvelle par les décrets appropriés et frappa de nouvelles monnaies. L'Empire était à présent gouverné par trois Empereurs, un élu et deux autoproclamés, et la désintégration s'accéléra.

L'Empereur Heinrich déclara la guerre à Frederik V, «l'Empereur ottilien» qui était basé à Talabheim. Pendant ce temps-là, Frederik faisait la guerre à l'Empereur de Nuln, dont l'histoire n'a pas retenu le nom mais qui semble avoir été l'instrument du grand théogoniste de l'époque. Même les provinces mineures commencèrent à revendiquer leur autonomie: en 1550, l'ouest du Middenland déclara son indépendance par rapport à Middenheim, sous le commandement de la famille von Bildhofen qui reçut le Croc Runique du Drakwald en récompense de son soutien à l'Empereur de Nuln. (On n'a jamais eu d'explications très claires sur les circonstances qui ont permis à cette épée de disparaître des chambres fortes de Middenheim pour réapparaître à Nuln, mais on trouve des références à cet événement dans la mythologie du culte de Ranald.dans laquelle on l'appelle «la Splendide Supercherie».) La Sylvanie obtint son indépendance du Stirland dans les remous qui suivirent la terrible Nuit des Morts sans repos, en 1681. Dans le même



temps, les villes de l'Ostermark, aidées par les grands princes d'Ostland, entamèrent une rébellion contre le Talabecland qui se termina par la constitution de la Ligue de l'Ostermark en 1905.

Les invasions venues de l'extérieur jouèrent également leur rôle, avec la destruction du Solland et son annexion par le Wissenland à la suite de l'invasion orque menée par Gorbad Griffe de Fer en 1707. Toutefois, avant d'accepter ce rattachement, les Électeurs exigèrent la séparation de Nuln et du Wissenland. Talabheim connut elle aussi une courte période d'indépendance, lorsque l'Empereur du Talabecland, Horst le Circonspect, refusa d'attaquer une armée d'envahisseurs en 1750 CI, ce qui incita la cité à se révolter pour couronner son propre empereur, Helmut II. L'effondrement fut complet avec l'élection de la grande comtesse Margraritha de Nuln en 1979, par le truchement d'un «parlement croupion» d'électeurs. Personne ne reconnut son autorité en dehors du Wissenland, du Stirland et de l'Averland et le grand théogoniste déclara le poste vacant. Pendant pratiquement les quatre cents années qui s'ensuivirent, «l'Empire» ne fut plus qu'un vague souvenir dans la mémoire du peuple.

LE TROISIÈME MILLÉNAIRE: UNE RENAISSANCE DANS LE FEU

L'aube du xxiv* siècle vit poindre une grave menace venue du nord. Les Seigneurs du Chaos avaient prospéré grâce aux sacrifices de leurs fidèles et aux excès des années précédentes. La main des Puissances de la Ruine recommença à étendre son ombre sur le monde. On vit des aurores boréales se manifester jusqu'à Nuln, dans les temples les augures parlaient d'une époque de grands périls et les édaireurs kislevites rapportèrent qu'une immense armée d'abominations se rassemblait au-delà de la taïga. L'Incursion du Chaos était sur le point de commencer.

L'Empereur Magnus

En 2302, les armées du Chaos traversèrent la Lynsk pour entrer au Kislev, assiégèrent Erengrad et Praag et marchèrent sur la cité de Kislev. Une flotte de vaisseaux du Chaos se mit à sillonner la mer des Griffes, ravageant ses côtes et coulant tous les navires qu'elle rencontrait. Le tsar envoya des messages à chacun des Comtes Électeurs, les suppliant de venir à son secours, mais leurs réactions furent confuses, frisant la panique. Ils ne purent se mettre d'accord sur le choix d'un chef car aucun n'avait suffisamment confiance en les autres pour se soumettre à l'autorité d'un dirigeant unique: les grands prêtres de Sigmar et d'Ulric se chicanèrent pour savoir qui devrait prendre le commandement suprême, tandis que de nombreux aristocrates refusèrent leur aide de peur que leurs voisins n'attaquent leurs terres en leur absence. Certains mêmes, pensant la cause perdue, commencèrent ouvertement à vénérer les Dieux Sombres dans l'espoir d'être épargnés après la défaite de l'Empire.

Cependant, l'un d'eux n'avait pas abandonné. Magnus von Bildhofen de Nuln, un jeune noble et prêtre de Sigmar, croyait toujours au rêve d'un Empire unifié suffisamment fort pour défaire les armées du Chaos. Il arpenta tout le sud et l'ouest de l'Empire et rassembla une



armée de guerriers qui avaient les mêmes convictions que lui pour se porter au secours du Kislev. En 2302 il arriva à Middenheim, où l'Ar-Ulric l'accusa publiquement d'imposture, mais il se produisit un miracle par lequel Ulric lui donna sa bénédiction et Middenheim se rangea à ses côtés. En 2303, la nouvelle de la chute de Praag se répandit dans le sud jusqu'àTalabheim. La guerre avait atteint son point critique.

À la tête de son armée, maintenant importante, Magnus entra au Kislev et commença par briser le siège de la cité de Kislev, puis il se porta à la rencontre de l'ennemi et l'aborda de front lors de la bataille du bois de Grovod. Le combat fit rage pendant trois jours, jusqu'à ce que les forces du Chaos perdent pied et prennent la fuite. Se rendant compte qu'ils avaient frôlé le désastre et voyant la popularité de Magnus auprès des populations, les grands de l'Empire réalisèrent à quel point le royaume avait besoin d'un Empereur et de préférence d'un homme fort. Lorsqu'il arriva à Wolfenburg en 2304, le Conseil Électoral se réunit et désigna officiellement Magnus de Nuln comme Empereur.

L'âge d'or

Magnus régna pendant soixante-cinq ans et de nombreuses personnes considèrent son règne comme la période la plus heureuse qu'ait traversée l'Empire depuis le règne de Sigmar lui-même. La paix régna dans tout le royaume et la réunification favorisa les affaires et la prospérité, grâce aux relations commerciales à nouveau florissantes. Magnus prit des mesures destinées à améliorer les défenses de l'Empire, en levant l'interdiction qui pesait sur la sorcellerie et en créant même les collèges de magie sous la tutelle du sorcier haut elfe Teclis, venu au secours de l'Empire pendant la guerre. Une nouvelle ère de vitalité intellectuelle et de recherches venait de débuter.

Il comprit également à quel point l'équilibre des forces s'était modifié entre les cités et les provinces et accorda le statut de cité-état à la ville de Nuln, tout en ratifiant la réunification du Middenland et de Middenheim sous la bannière des Todbringer, grafs de Middenheim. Ses cousins éloignés, les von Bildhofen du Middenland, avaient été tués pendant la guerre, mais Magnus n'avait aucun désir de revendiquer cette province pour lui-même et il priva son frère de ses droits à le faire. Le vote électoral qui s'y attachait fut mis en suspens.



Il officialisa également la réunification deTalabheim et duTalabecland, qui était effective depuis des siècles pour des raisons pratiques.

Magnus mourut dans son sommeil en 2369- En l'honneur de ses grandes entreprises et de sa dévotion à l'Empire et à Sigmar, un conclave d'Électeurs lui attribua le nom de «Magnus le Pieux» et proclama que son jour anniversaire serait dorénavant une journée d'actions de grâce dans tout l'Empire.

Un intermède



Toutefois, l'Empire ne pouvait éternellement échapper à ses propres tendances séditieuses. Les Électeurs rejetèrent la candidature à la succession de Gunther, le frère de Magnus, et lui préférèrent Léopold Unfähiger, Comte Électeur et grand comte du Stirland. Comme cela s'était déjà produit dans le processus électoral, la nécessité de négocier et de marchander conduisit les candidats victorieux à céder des pouvoirs et des privilèges aux Électeurs, ce qui entraîna un nouvel affaiblissement de la fonction impériale.

Ce problème conduisit les empereurs de la lignée Unfahiger à rechercher de nouvelles sources de revenus pour conserver une influence sur les autres Électeurs. Cependant, l'Empereur Dieter IV poussa les choses trop loin lorsque, à ce que l'on dit, il accepta d'énormes dessous-de-table de la part des burgomeisters de Marienburg afin d'entériner l'indépendance de leur cité. Le fait qu'une province puisse faire sécession avec la connivence de l'Empereur fit un tel scandale que les Électeurs se réunirent en conseil d'urgence, à la Volkshalle d'Altdorf. Là, en 2429, ils déposèrent Dieter et le remplacèrent par le grand prince Wilhelm de Reikland, ancêtre de l'Empereur actuel. Afin d'éviter une guerre civile après la défaite de l'armée impériale devant Marienburg, le nouvel Empereur Wilhelm III reconnut l'indépendance du Pays Perdu et nomma Dieter grand-duc et Comte Électeur du Talabecland, dont il sépara la ville de Talabheim qui reçut un statut similaire à celui de Nuln. Peut-être n'étaient-ils motivés que par la peur de ce que leurs divergences avaient failli leur coûter au moment de l'Incursion du Chaos, mais les Électeurs impériaux, leurs vassaux et les prêtres des cultes s'efforcèrent tous d'empêcher un conflit ouvert de se développer.Toutefois, les manoeuvres clandestines et les conspirations ne cessèrent pas pour autant.

De nos jours



L'Empereur actuel, Karl Franz, est monté sur le trône en 2502 CI, dans toute la vigueur de sa jeunesse. Gouvernant depuis Altdorf, il a montré plus d'habileté et de caractère que ses prédécesseurs immédiats et il a tenu sa promesse d'établir un gouvernement fort. Sous sa férule, les Électeurs ont dû se mettre au pas et il a habilement su manœuvrer les cultes de Sigmar et d'Ulric dans leurs tentatives de remporter ses faveurs.

Les experts et les érudits prétendent que Karl Franz est capable de maintenir l'ordre en forçant les différentes factions à passer des accords « réciproquement inacceptables par toutes les parties ». Grâce à sa compréhension supérieure des courants d'influence, l'Empereur a remporté de nombreuses victoires en accordant aux personnes non pas ce qu'elles désiraient mais plutôt ce qu'elles ne voulaient pas que d'autres obtiennent. C'est en utilisant de semblables tactiques qu'il a réussi à convaincre les guildes d'Altdorf de signer la célèbre «Convention sur les miasmes» de 2506 (par laquelle elles sont tenues de verser d'énormes amendes et des frais exorbitants), non pas parce qu'elles croyaient au concept de la propreté d'Altdorf, mais parce qu'elles espéraient que cet accord ruinerait leurs rivales.

En homme d'État éminent, puissamment épaulé par d'excellents conseillers, Karl Franz a réussi à manœuvrer cet Empire indiscipliné au travers de nombreux dangers. Sans lui, comme le disent de nombreuses personnes, l'Empire se serait écroulé sous la puissance de la Tempête du Chaos. Dans l'état actuel des choses, cette nation indocile a été gravement blessée mais elle reste debout.

la création des Ordres de Magie provoqua à lafois des célébrations et des émeutes.



Il fallut réunir les plus puissants héros de l'Empire pour repousser Archaon à Middenheim.

L'invasion cf Archaon



La période de paix fut très courte après l'accession de Karl Franz au trône et, en 2521, on entendit parler d'une nouvelle menace qui se levait dans le nord. Sous le commandement de Surtha Lenk, une armée du Chaos avait envahi le Kislev et s'était enfoncée dans l'Empire. Les forces du Kislev et de l'Empire subirent plusieurs défaites sanglantes et la ville de Wolfenburg fut pillée et brutalement saccagée. Les trovipes de Lenk furent finalement vaincues à la bataille de Mazhorod. On crut tout d'abord que la menace avait été écartée, mais il devint rapidement évident que l'armée de Surtha Lenk n'était que l'avant-garde d'une force beaucoup plus importante. Leur véritable ennemi était un Champion du Chaos du nom d'Archaon, aussi appelé le Seigneur de la Fin des Temps. Ce dernier avait réuni des armées consacrées à toutes les Puissances de la Ruine et des légions appartenant à Nurgle, àTzeentch, à Slaanesh et à Khorne marchaient sous sa bannière. Les signes et les présages avaient tous annoncé une attaque inévitable, une offensive bien plus violente que celle qu'avait dû affronter Magnus le Pieux. Comprenant qu'il lui faudrait rassembler toutes les forces qu'il pourrait trouver pour vaincre Archaon, l'Empereur invita les dirigeants de l'Empire et même, en vérité, tous ceux du Vieux Monde à participer à une grande assemblée à Altdorf, le Conclave de la Lumière. Nombreux furent ceux qui répondirent à son appel, même les elfes d'Ulthuan, et le puissant Teclis arpenta à nouveau les rues d'Altdorf. Lors du Conclave, les chefs des humains, des elfes et des nains se mirent d'accord pour mettre leurs querelles de côté afin de combattre ensemble la menace du Chaos.

Pourtant, le calme était loin de régner partout dans l'Empire. Le spectre de l'invasion d'Archaon avait enhardi les cultes du Chaos et même les gens honnêtes avaient recours aux pratiques interdites et priaient secrètement les quatre seigneurs du Chaos pour obtenir leur clémence, comme ils l'avaient fait avant l'avènement de Magnus. Toutefois, dans cette époque différente, un nouveau mouvement apparut. Le prêtre-guerrier Luthor Huss prétendit avoir retrouvé Sigmar lui-même, réincarné dans le corps athlétique de Valten, un fils de forgeron. Que cela soit vrai ou non, la population avait désespérément besoin de croire en quelque chose et les gens se rallièrent autour de la bannière de Huss, formant une croisade de fanatiques et d'individus poussés par la peur.

Archaon lança son attaque en 2522, progressant irrésistiblement au travers dvi Kislev pour s'enfoncer dans le nord-est de l'Empire. Il envahit l'Ostland et les troupes du grand comte von Raukov s'efforcèrent de le retarder en lui opposant une résistance désespérée. Le graf Boris Todbringer tenta une sortie de Middenheim avec ses troupes, pendant que les armées du Hochland et du Nordland essayaient d'opérer une jonction avec lui. Mais les hordes d'Archaon étaient trop puissantes et les armées durent se réfugier dans Middenheim devant laquelle Archaon établit le siège.Tous attendaient que l'Empereur arrive avec des renforts et tous se demandaient si Valten était vraiment leur sauveur.

Au soixante-deuxième jour de guerre, les armées de l'Empereur arrivèrent à Middenheim avec Valten. Archaon leva le siège pour se préparer au combat et l'engagement eut lieu au village de Sokh. La bataille fit rage pendant quatre jours, durant lesquels les forces de l'Empire réussirent tout juste à résister. Valten parvint presque à tuer Archaon en combat singulier, mais, au dernier moment, le Seigneur de la Fin des Temps le jeta à terre. Il ne dut la vie sauve qu'à la soudaine trahison des alliés orques d'Archaon, qui le força à se retirer pour rassembler ses troupes. Finalement, ce fut l'arrivée de l'armée de morts-vivants des von Carstein de Sylvanie qui fit pencher la balance en dispersant les troupes d'Archaon et en l'obligeant à battre en retraite.Au début, la horde de morts-vivants sembla prête à se jeter sur Middenheim, mais le Comte Vampire Manfred von Carstein, confronté aux forces réunies des hommes les plus puissants de l'Empire, fit rebrousser chemin à ses troupes et repartit pour la Sylvanie.

L'état actuel de l'emoire

L'Empire n'est pas encore sauvé, mais il a gagné un peu de temps. Les cauchemardesques laquais d'Archaon sont dispersés et il s'est retiré à la Citadelle d'Airain, dans les Monts du Milieu, pour y lécher ses blessures et y établir les plans de ses prochaines campagnes. Dans le même temps, la guerre a laminé les armées de l'Empire, et l'Empereur et ses Comtes vont avoir besoin de répit s'ils veulent le reconstruire.

L'Empire lui-même a enduré de cruelles blessures. Les régions du nord et du nord-est sont en ruine. L'Ostland, en particulier, se trouve dans une situation désastreuse car c'est là que s'est déchaînée la furie d'Archaon en tout premier lieu. Le Hochland a également énormément souffert et de nombreuses villes et villages y ont été anéantis, de même que dans l'est du Middenland et du Nordland.

Tout danger n'est pas écarté. Bien que les forces impériales aient vaincu les envahisseurs, les rescapés des armées ennemies se sont réfugiés dans les vastes forêts, depuis lesquelles ils lancent des raids sur les localités survivantes et sur les petits groupes de voyageurs ou de soldats. Et là où il n'y a pas de monstres, il y a des bandits. Les routes ne sont plus sûres, pas plus que les rivières et seul un imbécile voyagerait sans escorte armée.

Dans le nord-est, les populations ont également énormément souffert. Ceux qui ont échappé aux tueries et aux mutations se retrouvent confrontés à une mort lente, par la faim ou les rigueurs des éléments. La famine est pratiquement inévitable car les hordes d'Archaon ont brûlé toutes les récoltes qu'elles ne pouvaient piller. Les fermiers ont fui ou sont morts en défendant leurs fermes et la destruction des archives provoque des querelles au sujet des titres de possession des terres, ce qui retarde encore les semailles. Les échanges commerciaux sont pratiquement au point mort et certaines régions en sont revenues à une économie de troc. La civilisation elle-même semble sur le point de s'effondrer dans le nord-est et des rumeurs qui parlent de cannibalisme et du retour des cultes interdits se sont propagées jusqu'aux salons d'Altdorf.

Les provinces du sud et de l'ouest s'en sont beaucoup mieux sorties, car elles n'ont pas été transformées en champs de bataille. Toutefois, elles sont tout de même confrontées à de difficiles problèmes. Les perturbations des échanges commerciaux ont déclenché des pénuries, ce qui a accéléré l'inflation et une marée de réfugiés a déferlé sur l'ouest du Middenland, sur leTalabecland et sur le Stirland, mettant les cités et le bon vouloir de leurs citoyens à rude épreuve. Il n'a pas non plus échappé aux dirigeants de certaines provinces méridionales que cette guerre pouvait leur offrir une excellente occasion de régler quelques vieux comptes avec leurs cousins du nord.







CHRONOLOGIE DE L'EMPIRE

-15OO A -1 : PRÉHISTOIRE

—1500: fuyant devant des adversaires plus puissants, des tribus humaines agricoles entrent sur les territoires situés entre les Montagnes du Bord du Monde et les Montagnes Grises.

—1000: arrivée des ancêtres des tribus fondatrices de l'Empire amenant la technique de fabrication du bronze et la roue.

—500: l'humanité se développe dans le Vieux Monde. Une multitude de seigneurs de guerre, de chefs de tribus et de petits rois s'affrontent pour fonder leurs royaumes dans le nord du Vieux Monde. De nombreuses tribus vivent déjà dans les steppes du nord et sur les franges des Désolations du Chaos. Des colonies plus importantes s'établissent le long des rivières et des côtes. Les gobelins, les hommes-bêtes et d'autres viles créatures s'attaquent à ces tribus dispersées.

—250 : le commerce s'intensifie entre les nains et les tribus humaines qui vivent sur les territoires qui deviendront l'Empire. Les humains font des artisans assez médiocres, qui apprennent relativement lentement.

—50 : Artur, chef de la tribu Teutogen, découvre le pic du Fauschlag (qui portera plus tard le nom d'Ulricsberg) et obtient l'assistance d'un clan de nains pour creuser un tunnel vers le sommet de la montagne et y bâtir une puissante forteresse.

—30 : naissance de Sigmar, fils du chef de la tribu Unberogen.

—20 : vaincu par les Teutogens, Marius, chef des Jutones, décide de guider son peuple vers de nouvelles terres. Cependant, une partie de celui-ci se refuse à quitter son territoire ancestral, situé sur une partie de ce qui deviendra plus tard les provinces du Nordland et de l'Ostland. Marius conduit les Jutones vers l'ouest et ceux qui restent prennent le nom de Was Jutones. Marius fonde le nouveau royaume du Jutonsryk et devient son premier souverain. Il entame alors une campagne de dix années afin de débarrasser les marais du Reik des démons des brumes. En réponse à l'afflux de Jutones dans les marais, Marbad, chef des Endales, qui tentait déjà de faire vivre sa tribu à cet endroit, fonde la colonie de Marburg sur l'estuaire du Reik. À cet endroit, il découvre une antique lame elfe qu'il appelle Ulfshard. Celle-ci devient le symbole de son autorité et c'est sur elle qu'il jurera plus tard allégeance à Sigmar.

—15: une caravane de marchands nains, en provenance de Karaz-a-Karak, tombe dans une embuscade sur la route des Montagnes Grises. Le roi Kurgan Barbe de Fer est capturé par les orques et sauvé par Sigmar. Reconnaissant, Kurgan offre à Sigmar le marteau runique Ghal Maraz.

—8 : à la mort de son père, Sigmar devient le chef de la tribu Unberogen.

—1 : bataille du col du Feu Noir. Les armées réunies des humains et des nains écrasent une horde de peaux-vertes et remportent la victoire qui rend possible la fondation de l'Empire. Peu après, les artisans nains commencent à voyager partout dans l'Empire, où ils sont très demandés. Les humains et les nains établissent des accords commerciaux, ce qui permet aux royaumes nains de retrouver une certaine prospérité.

1À1000:LETEMPSDESIGMAR

1: Sigmar est couronné Empereur par le grand prêtre d'Ulric.Alaric le Fou entame la fabrication des Crocs Runiques.

40: fondation deTalabheim par Talgris, fils de Krugar.

50 : après un demi-siècle d'édification et de prospérité dans l'Empire nouvellement créé, Sigmar part vers l'est et disparaît. L'organisation des Comtes Électeurs est mise en place et les seigneurs provinciaux élisent l'Empereur parmi l'un des leurs.

63 : à la suite d'une vision, Wulcan, grand prêtre d'Ulric, entame la construction d'un temple sur un site de Middenheim. Ce temple attire un flot continu de pèlerins.

73 : le culte de Sigmar, dieu tutélaire de l'Empire, se répand et nomme son premier grand prêtre (qui sera plus tard appelé grand théogoniste) : Johann Helstrum.

v. 100: l'Empereur Heydrich reçoit les Crocs Runiques de la main d'Alaric le Fou et les confie aux Comtes.

100 — 500 : le système électoral se renforce et le culte de Sigmar se généralise, ce qui provoque des conflits ouverts avec le grand prêtre d'Ulric.

113 : achèvement du temple d'Ulric à Middenheim.

322: l'Empereur Hùndrod le Forcené tue le dragon Mascar le Magnifique dans la forêt de la Drakwald.

400 — 900: période dite de «l'Élargissement des frontières».

501 : l'armée de l'Empereur Sigismund II écrase celle du roi des Jutones et intègre les territoires de ce dernier à la province du Westerland.

555 : pour éviter une sécession complète de la ville de Middenheim, l'Empire accorde une charte à celle-ci.

632 : premiers raids norses sur Marienburg.

765 : signature d'un traité àAthling deTraktatsey qui met fin aux raids norses sur la cité de Marienburg alors en pleine expansion.

1000 A 1546: LA NAISSANCE DES NATIONS

1000: naissance des nations du Vieux Monde, point de départ d'une série de guerres continuelles et de la fragmentation de l'Empire. La peste et les désordres civils interdisent tout projet de colonisation des régions forestières. Des trappeurs et des aventuriers effectuent de très nombreuses expéditions le long des rivières, jusqu'aux sources de la Talabec. La culture et l'autorité impériales sont représentées par des délégations de membres du culte de Taal et Rhya le long des principaux fleuves et rivières, souvent installées sur les sites d'anciennes colonies elfes ou naines.

1010: les halflings s'établissent au Stirland. Ludwig le Boursouflé émet une charte impériale établissant les droits des halflings du Moot et leur accordant une autonomie administrative et un vote impérial.

1053 - 1115: règne de Boris l'Incapable. La corruption est institutionnalisée.

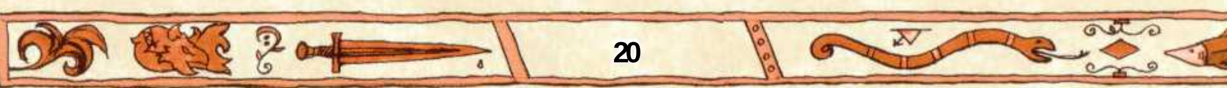
1102 : Manann est proclamé saint patron de Marienburg.

1106 — 1110: les bêtes du Chaos deviennent de plus en plus nombreuses dans la Drakwald. Vilner, héritier du trône du Drakwald, est assassiné. L'Empereur fait placer le Croc Runique du Drakwald dans les chambres fortes du palais en attendant d'avoir désigné un nouvel héritier.

1109: les Norses pillent Marienburg. Snorri Main-et-demie s'autoproclame Jarl duVestland. Les comtes de Westerland résistent depuis l'île de Rijker.

1111 : le clan Pestilens répand la peste noire sur l'Empire. Au cours des quatre années suivantes, les populations de l'Empire sont largement décimées. Des invasions massives de skavens ont lieu dans





tout l'Empire. En Sylvanie, le nécromancien van Hel lève une gigantesque armée de morts-vivants en utilisant les cadavres des victimes de la peste et repousse les envahisseurs skavens. La plus grande partie de la population de Middenheim est épargnée grâce à l'isolationnisme extrêmement rigoureux imposé par le graf Gunthar. Les Norses abandonnent Marienburg.

1115: les skavens mettent systématiquement en esclavage les humains survivants des petites communautés de l'Empire. L'Empereur Boris l'Avide meurt de la peste noire. Son règne restera dans les mémoires pour le degré de corruption des officiers impériaux, les impôts exorbitants qu'il leva et l'abandon dans lequel il laissa les armées impériales. Aucun successeur n'est élu dans l'anarchie qui s'ensuit.

1122 : le comte MandredTueur de Rats obtient le soutien des Comtes Électeurs et prend la tète d'une croisade contre les skavens.

1124: Mandred arrive enfin à repousser les skavens. Il est élu Empereur.

1152: l'Empereur Mandred est assassiné. Les Comtes Électeurs ne parviennent pas à se mettre d'accord et l'Empire est divisé en provinces autonomes. La guerre éclate entre le Talabecland et le Stirland lorsque deux prétendants rivaux s'affrontent pour le pouvoir et le trône impérial.

1153 - 1200 : les villages du Drakwald disparaissent les uns après les autres, les terres retournent à l'état sauvage et les communautés sont envahies par les bêtes du Chaos et les gobelins.

1359 : le grand-duc du Stirland est élu Empereur à Nvdn.

1360 : la grande-duchesse Ottilia du Talabecland s'autoproclame Impératrice. Une divergence d'opinion entre le graf Heinrich et le grand prêtre d'Ulric conduit ce dernier à s'installer àTalabheim pour soutenir Ottilia. Sans défense, Marienburg est mise à sac pour la troisième fois.Au cours des quelques centaines d'années suivantes, il y aura deux empereurs : l'Empereur élu et le comte régnant du Talabecland.

1366: des mercenaires tiléens s'engagent dans tous les camps qui s'affrontent lors des guerres civiles qui ravagent l'Empire.

1414 : le Nordland et le Middenland signent un traité et se partagent les terres contestées du Drakwald, mettant ainsi fin à la querelle qui les opposait au sujet du décret de Mandred.

v. 1450 : début des croisades contre l'Arabie.

1S47 A 1999: I'ÂCK DES TROIS EMPEREURS

1547: rapprochement entre le grand prêtre d'Ulric et le graf/grand-duc Heinrich à la suite de l'engagement pris par le culte d'imposer un vœu de célibat à tous ses prêtres (pour éviter que le grand prêtre d'Ulric ne puisse fonder une dynastie rivale). Le comte de Middenheim s'autoproclame Empereur. À présent, il y a trois Empereurs.Aucun d'entre eux n'est vraiment soutenu dans les autres provinces et en réalité chacun d'eux gouverne un État indépendant.

1550 : la guerre éclate entre le Middenheim et Talabheim. Le Middenland devient une province séparée. Marienburg est prise par l'armée bretonnienne sous le commandement du duc de L'Anguille. La ville subit une occupation de cinq ans, qui se termine lorsque le grand-duc du Middenland se présente devant la ville à la tête de son armée.

1550 — 1978 : l'Empire se désagrège petit à petit. Les démonistes, les nécromanciens et les adeptes des cultes du Chaos se font de plus en plus nombreux.

1604 : le comte van Buik accorde aux marchands et aux armateurs le droit de siéger au Conseil Échevinal de Marienburg, posant ainsi les premières bases du gouvernement démocratique de Marienburg.

1681 : la Nuit des Morts sans Repos. L'espace d'une nuit, dans tout le monde connu, les morts s'éveillent et arpentent les terres, semant la terreur et le trouble parmi les vivants. Des villes et des villages entiers sont envahis et anéantis avant la fin de cette nuit d'épouvanté.

1707: le seigneur de guerre orque Gorbad Griffe de Fer traverse le col du Feu Noir et envahit l'Empire. Nuln est mise à sac et le Moot dévasté. Le Solland est envahie et Eldred, comte de Solland, est tué. Après cet épisode, le Solland disparaît en tant que territoire indépendant. Les orques s'emparent du Croc Runique du Solland. Gorbad progresse vers le nord le long du cours supérieur du Reik. Il remporte la victoire contre une importante armée impériale menée par le comte du Wissenland, à la bataille de Griinberg, un peu au sud d'Altdorf, mais Gorbad lui-même est blessé au covirs de cette bataille. Altdorf est assiégée.Au cours du siège, l'Empereur Sigismund, dernier empereur élu de cette époque, est tué par des vouivres orques, mais Altdorf tient bon.

1812: les Middenlanders assiègent Middenheim et sont repoussés grâce à l'aide des nains. Les catacombes sont fermées et scellées pour l'éternité.

1850: les Norses reprennent leurs pillages dans la mer des Griffes. Marienburg est mise à sac pour la quatrième et dernière fois.

1979: Marietta de Marienburg est élue Impératrice par ceux des Comtes Électeurs qui ne revendiquent pas la couronne pour eux-mêmes. Le grand théogoniste de Sigmar refuse de reconnaître cette nomination, ce qui sonne le glas du système impérial. Depuis ce moment jusqu'au début du règne de Magnus le Pieux, il n'y aura plus d'empereurs et les territoires seront de plus en plus divisés. Tandis que les cités s'en remettent de plus en plus à leur propre administration, les burgomeisters issus de la classe des marchands deviennent de plus en plus influents.

1999 : la cité de Mordheim est détruite par une comète à deux queues.

2000 A 2501: LE NOUVEAU MILLÉNAIRE

2000 : des explorateurs du Vieux Monde, partis vers l'ouest, se voient refuser l'accès à Ulthuan par les elfes.

2010 : début des guerres des Comtes Vampires avec la dévastation de l'Ostermark par Vlad von Carstein, le premier des tristement célèbres Comtes Vampires de Sylvanie. Des armées de morts-vivants saccagent tout sur leur passage entre le Stirland et la frontière du nord.

2025: Vlad von Carstein est abattu par Kruger, grand maître de l'ordre des chevaliers du Loup Blanc. Von Carstein réapparaît un an plus tard et le corps de Kruger est retrouvé au pied de î'Ulricsberg, saigné à blanc.

2051 : Vlad von Carstein est tué pour de bon lors du siège d'Altdorf et Isabella, sa femme, se suicide plutôt que de continuer sa non-vie sans lui. Les Comtes Vampires se querellent et leur armée de morts-vivants se divise en troupes séparées qui s'affrontent.

2094: Konrad von Carstein, considéré comme le plus puissant de tous les Comtes Vampires, fait son apparition.

2111 : Luitprand II, comte du Middenland, fait pendre tous les citoyens de la ville de Rotebach pour «allégeance chaotique».

2132 — 2145 : Manfred von Carstein, le dernier et le plus rusé des Comtes Vampires, lance une attaque surprise contre l'Empire au moment où celui-ci se trouve pris dans les affres d'une terrible guerre civile. Il réussit presque à prendre Altdorf, mais doit finalement battre en retraite vers la Sylvanie, repoussé par une armée composée de troupes impériales, de nains et de hauts elfes. Déterminées à en finir une bonne fois pour toutes avec la menace des Comtes Vampires, les différentes factions de l'Empire s'unissent et, aux côtés de leurs alliés nains et hauts elfes, passent au peigne fin les forêts de Sylvanie. Manfred est finalement acculé à Hel Fenn et vaincu. Son armée de morts-vivants est anéantie.

2302 : la grande guerre contre le Chaos démarre lorsque les forces du Chaos traversent la Lynsk et assiègent Praag. La ville tombe au cours de l'hiver 2302/2303.

2303: Magnus le Pieux affronte les forces du Chaos et les met en déroute aux portes de la cité de Kislev. Les skavens tendent des embuscades à plusieurs contingents de l'armée impériale retournant dans leurs foyers et peu après, quelques poussées mineures de peste se déclarent à Nuln,Talabheim et Marienburg.

2304 : Magnus le Pieux, de Nuln, est **élu** Empereur. La reconstruction de l'Empire commence. Magnus établit sa cour à Nuln. Teclis fonde les Collèges de Magie à Altdorf. Magnus promulgue l'Ordonnance Impériale sur la Sorcellerie, un ensemble de lois et de règles auxquelles doivent se plier tous les usagers de la magie de l'Empire, sous peine de mort.

2369 : à la **mort** de Magnus, le gouvernement de l'Empire n'est pas transmis à son frère Gunther von Bildhofen (qui avait contrarié le grand théogoniste) mais au comte Léopold du Stirland.

2371 : la petite-fille de Gunther von Bildhofen épouse Boris Todbringer et leur fils deviendra le premier Todbringer à obtenir le titre de graf de Middenheim.

2378 : les flottes marchandes et les milices de Marienburg remportent de grands succès dans leur campagne contre les pirates.

2383 : des enfants racontent avoir eu une vision de Shallya dans un bosquet au voisinage de Pfeildorf. Certains d'entre eux prétendent pouvoir faire des miracles. Les inquisiteurs de Nuln n'apprécient guère la plaisanterie et envoient les enfants au bûcher. La secte survit pourtant et devient l'Ordre des Enfants de la Colombe.

2420 : le seigneur de guerre gobelin Grom conduit une coalition de tribus orques et gobelines vers les Montagnes du Bord du Monde.

2424: après avoir vaincu les nains à la bataille de la Porte de Fer, l'armée de Grom pénètre dans l'Empire. Il dévaste une bonne partie du nord et de l'est et réduit en cendres certains quartiers de Nuln. Grom conduit ensuite son armée jusqu'au bord de la mer, où il fait construire une immense flotte sur laquelle il s'embarque pour voguer en direction de l'ouest. On ne l'a jamais revu dans le Vieux Monde.

2429: Marienburg se sépare de l'Empire, avec la complicité de l'Empereur Dieter IV qui accorde son indépendance aux burgo-meisters de la ville en échange de l'or marienbourgeois. Dieter est déposé après le scandale qui s'ensuit. Wilhelm III lui succède sur le trône. La couronne passe entre les mains de la lignée des Comtes Électeurs du Reikland. Un trio d'audacieux illusionnistes, membres d'une prestigieuse compagnie théâtrale en visite au palais impérial d'Altdorf, mettent les voiles avec une belle sélection d'objets précieux subtilisés dans la collection personnelle de l'Empereur Wilhelm III. Celui-ci ordonne la mise en place d'un procès collectif pour tous les sorciers sur lesquels on pourra mettre la main, sous l'accusation de sorcellerie aggravée et de commerce avec le Chaos. La bataille du marais de Grootscher à lieu. Le duc Frédérik transforme le fort deTarnhelm en prison.

2448: inondations à Marienburg. Les digues du Vloedmuur sont prolongées et le système de drainage amélioré.

2449 : à Marienburg, des émeutes parties du Suiddock s'étendent à toute la cité en réponse au vote de lois corporatistes anti-travaillistes par le Conseil Échevinal.

2502 A NOS JOURS: LE REGNE DE KARL FRANZ

2502: accession au trône de Karl Franz, l'Empereur en exercice.

2515: le Seigneur des Bêtes Graktar détruit Gortsburg et Leitenbad, mais il est vaincu à la bataille d'Helmgart.

2516 — 2517: le Seigneur des Bêtes Graktar est vaincu en combat singulier par Khazrak qui se lance dans une série d'expéditions à travers la forêt de la Drakwald et pille les villes de Jagerhausen, Immelscheld et Arenburg.

2518: Boris Todbringer le Second purge la Drakwald des hommes-bêtes et arrache personnellement l'oeil de Khazrak à la bataille d'Elsterweld.

2519: Khazrak arrache l'œil droit de Todbringer lors d'une embuscade près de Norderingen. Le comte offre une récompense de 10000 couronnes pour la tête de Khazrak.

2521 — 2522 : unis sous la bannière du Seigneur de la Fin des Temps, Archaon, les maraudeurs des Désolations du Chaos se déversent sur le sud en hordes toujours plus nombreuses. Luthor Huss découvre le jeune Valten et prétend avoir retrouvé Sigmar Réincarné. L'Empereur Karl Franz convoque le Conclave de la Lumière pour discuter des menaces grandissantes dans le nord. Surnommée Tempête du Chaos, l'invasion des hommes du nord traverse le Kislev et s'abat sur l'Empire. Huss et Valten rencontrent Karl Franz. L'Empereur offre Ghal Maraz à Valten et le nomme Champion de Sigmar mais conserve l'autorité sur l'Empire. Archaon se dirige sur Middenheim dans l'intention d'y profaner la Flamme d'Ulric. Les forces combinées du Middenland, de l'Ostland et du Hochland ralentissent son attaque. Une armée dirigée par Karl Franz, accompagné de Teclis et de Valten, parvient à expulser les derniers bataillons de l'armée d'Archaon de Middenheim. Valten est grièvement blessé pendant le combat. Après la défaite des hordes du Chaos, l'Empire se trouve divisé par un schisme religieux. Valten est d'abord retrouvé assassiné dans le temple de Shallya, mais son corps disparaît. On dit qu'il reviendra lorsque le besoin s'en fera sentir.

2522: l'année où commence notre histoire.

Marienburg acheta son indépendance à l'Empereur Dieter IV malgré les protestations d'Altdorf.





COUVERNEMENT ET AFFAIRES ETRANGERES

« Tirons notre force de notre diversité. »

— Empereur Sigmar

« Un gouvernement? Vous appelez cela un gouvernement? On dirait l'invention d'un snotling dérangé! »

— Comte Claude Villecroix du Parravon, ambassadeur bretonnien à la cour de l'Empereur Karl Franz

Chapitre III



Dans l'imagerie populaire, la représentation la plus répandue de l'Empire est celle d'un puissant État vinitaire, gouverné par un empereur plein de sagesse, assisté de ses loyaux Comtes Électeurs et des prêtres les plus importants des différents cultes, tous travaillant de concert pour le bien de l'Empire et de ses peuples. Comme toute propagande en général, cette image n'a pas grand-chose à voir avec la réalité.

ADMINISTRER UN EMPIRE

Au fond, l'Empire est une confédération de provinces dont les habitants descendent pour la plupart des anciennes tribus qui s'allièrent avec Sigmar lors de la bataille du col du Feu Noir. Sigmar eut la clairvoyance de reconnaître que l'Empire était trop grand povir être gouverné par un seul homme. Il donna le titre de comtes aux chefs des tribus, chacun étant responsable de la gestion de son propre territoire mais subordonné à l'Empereur dans les questions relatives à l'Empire dans son ensemble. Leur indépendance était supposée contrebalancer le pouvoir de l'Empereur s'il se révélait trop tyrannique, tandis que leurs ambitions étaient censées s'équilibrer les unes avec les autres.

Cependant, le fait que Sigmar n'ait pas eu d'héritier et l'invention du système électoral devaient se révéler de sérieuses sources de déboires. Les conseils électoraux successifs imposèrent leurs exigences aux différents candidats au trône qui, pour parvenir à remporter la victoire, leur accordèrent souvent des privilèges, en affaiblissant du même coup la fonction impériale. Les intérêts des Électeurs étaient tels qu'ils ne se rallièrent que très rarement autour d'un candidat fort, de peur qu'un empereur trop entreprenant ne rogne leur indépendance. Même lorsque le trône se transmet par héritage, les Électeurs sont prompts à rappeler à l'Empereur élu les promesses faites par ses ancêtres et à les lui faire renouveler. Bien que l'Empire ait produit des empereurs à poigne lorsque le besoin s'en faisait sentir, tout au moins jusqu'à maintenant, on a vu trop fréquemment le trône occupé par de « sympathiques minables » et les Électeurs ont trop souvent été libres d'en faire à leur guise, parfois au point d'aller jusqu'à ignorer les édits impériaux qui leur paraissaient incommodants.

Cependant, il arrive parfois que le système s'enraye et un empereur capable accède au pouvoir alors qu'il n'existe aucune urgence nationale. Un nouveau souverain peut se révéler doté de plus de finesse politique et d'ambition qu'il n'y paraissait de prime abord ou posséder une si forte personnalité qu'il parvient à persuader un bon nombre de ses pairs de le suivre. Depuis l'Empereur Karl Franz s'est révélé être un tel personnage, par chance avant l'invasion d'Archaon.

L'Empereur



En théorie, l'Empereur est le chef suprême de l'Empire, avec la capacité d'édicter des lois selon son bon plaisir, de lever des impôts et de dépenser les recettes impériales comme il l'entend, de déclarer la guerre et de faire la paix. Le culte de Sigmar va jusqu'à affirmer qu'il gouverne «en lieu et place du Divin Sigmar», bien que peu d'adeptes y croient vraiment, en dehors des véritables fanatiques. En vérité, il existe plusieurs moyens de contrôle et de modération des pouvoirs de l'Empereur.

Le Conseil d'État

Les exigences quotidiennes du gouvernement sont trop importantes pour qu'un seul homme ou une seule femme puisse en suivre le fil. Chaque jour, l'Empereur doit consacrer son attention à des dizaines de questions, depuis la politique à appliquer à l'impôt sur les céréales jusqu'à l'ultime appel d'un prisonnier condamné pour trahison, en passant par l'ouverture officielle de la grande foire d'Altdorf.Afin de parvenir à établir un ordre de priorité dans cet embrouillamini et de s'assurer que seuls les individus dont les affaires sont vraiment cruciales obtiendront une audience avec l'Empereur lui-même, les empereurs successifs se sont entourés de conseillers choisis parmi les membres des familles les plus éminentes afin qu'ils les assistent sur les questions légales, financières, diplomatiques et militaires, entre autres. Au fil du temps, cet aréopage de conseillers s'est transformé en une assemblée officielle, le Conseil d'État, dont le grand théogoniste en exercice fait presque toujours partie.

~ MEMBRES DU CONSEIL D'ÉTAT -

Nom	Portefeuille
Grand théogoniste Esmer III	Questions spirituelles
Comte Siegfried von Walfen	Chancelier du Reikland (général des espions impériaux)
Patriarche suprême Balthasar Gelt	Questions magiques
Amadéus Mencken, baron de Stirgau	Grand Chambellan du Sceau (Affaires étrangères)
Reiksmarshall Kurt Hellborg	Conseiller militaire personnel de l'Empereur
Lotte Hochsvoll, baronne de Stimmeswald	Chancelière du Trésor impérial
Lectrice Agatha von Bôhrn du culte de Véréna	Archonte de la Cour suprême impériale (Affaires légales)
Arne Damstadt, duc d'Heilborn	Grand Chambellan de la Maison impériale

Chacun des membres du Conseil contrôle une imposante bureaucratie qui l'aide à administrer les affaires de l'État. Il est peu probable que les joueurs rencontrent un jour ces personnes, mais ils peuvent tout à fait leur arriver de côtoyer leurs serviteurs, agents ou officiers. Des personnages joueurs issus d'une bonne famille ou ayant des relations pourraient être au courant des rumeurs suivantes :

• On dit qu'Esmer est souffrant ; il n'est certes pas aidé par les récents remous intervenus dans le culte (cf. page 38 pour plus de détails à ce sujet.)

• Tout le monde sait que Balthasar Gelt porte un masque d'or à la suite d'un atroce accident alchimique survenu au tout début de sa carrière, alors qu'il n'était encore qu'un apprenti. Les gens commencent à murmurer que le patriarche dissimule peut-être quelque chose de pire que des cicatrices derrière son masque.

• Von Walfen, qui est cousin de l'Empereur, dirige un réseau d'espionnage clandestin, distinct de ceux de la Reiksguard et des répurgateurs et qui ne rend de comptes qu'à l'Empereur. Il s'attache à dépister les conspirations et menaces diverses venant des Électeurs ou de personnes semblables. Ceci lui a valu le surnom peu flatteur de Pince-sorciers.

• On dit qu'Amadéus Mencken supervise tout ce qui concerne la politique étrangère ; et ce n'est pas une mince affaire en ces temps troublés. À ce qu'on dit, ce qui l'inquiète le plus en ce moment, c'est la liaison entre le Comte Électeur Valmir von Raukov et la ravissante ambassadrice kislevite surnommée la Princesse des Neiges.

• On a appris que Kurt Hellborg était épuisé après la Tempête du Chaos. Les efforts démesurés qu'il a dû fournir pour coordonner la défense contre les hordes d'Archaon lui ont fait prendre un terrible coup de vieux.

• Les Stimmeswald sont tellement pingres que l'on raconte que leur lignée est le produit d'une liaison illicite entre une femme de chambre de l'Ostland et Boris l'Avide lui-même.

• Il paraît qu'Agatha von Bôhrn représente toute l'autorité du culte de Véréna dans les matières de législation. D'après certains, le miroitement de l'or peut déclencher une «inspiration divine» chez la prêtresse, particulièrement lorsque le cas se présente mal.

• S'il faut en croire certains, le Chambellan Damstadt s'est mis à boire, désespéré par la désintégration de la fortune personnelle de l'Empereur. Il est vrai que de nombreux tableaux et meubles précieux ont disparu du palais impérial. Ont-ils été temporairement enlevés pour « être nettoyés » ou ont-ils atterri chez un prêteur sur gage ? Qui peut le dire ?

- LES ÉLECTEURS EN EXERCICE -

Poste	Comte Électeur
Averland	Contesté
Hochland	Aldebrand Ludenhof
Middenland	Boris Todbringer
Moot	Hisme Cœurvaillant
Nordland	Théodoric Gausser
Ostermark	Wolfram Hertwig
Ostland	Valmir von Raukov
Reikland	Empereur Karl Franz
Stirland	Alberich Haupt-Anderssen
Talabecland	Halmut Feuerbach *
Wissenland	Emmanuelle von Liebwitz
Grand théogoniste	Esmer III
Archilecteur	Kasmir XI
Archilecteur	Thorgad LV
Ar-Ulric	Valgeir

* Halmut Feuerbach n'est toujours pas revenu depuis la Tempête du Chaos et on craint sa mort. Pendant que certains prient pour son retour prochain, d'autres complotent et essayent de s'approprier son siège vacant à coups de manœuvres politiques, de tentatives d'usurpation ou même de corruption pure et simple.

Le Conseil ne dispose pas de pouvoirs officiels, bien que l'Empereur Matthéus II, grand-père de Karl Franz, ait tenté en son temps d'élaborer pour l'Empire une constitution centrée sur celui-ci. Cette idée fut discrètement étouffée dans l'œuf par les Électeurs, qui s'opposent à tout ce qui pourrait limiter leur autorité. En revanche, le Conseil contrôle l'accès à l'Empereur et, par conséquent, les informations qui lui parviennent. Le pouvoir de ses membres est donc assez important quand ils réussissent à présenter un front uni. Lorsque cela se produit, c'est en général sur les sujets les plus importants et c'est le fruit des machinations en coulisses du grand théogoniste.

Les Électeurs

Les dirigeants des grandes provinces, les Comtes Électeurs, sont en théorie les loyaux conseillers de l'Empereur et travaillent à assurer le maintien de la justice et de la paix sur leurs territoires. Ce sont également les seuls individus de l'Empire habilités à choisir un nouvel Empereur ou à destituer l'Empereur en exercice, un devoir qu'ils assument avec pondération et un grand sens des responsabilités.

Enfin, parfois.

Le plus souvent, les Électeurs se conduisent comme une bande de perturbateurs, qui conspirent les uns contre les autres tout autant qu'ils s'entraident. Les guerres entre grandes provinces n'ont pas été rares dans l'histoire de l'Empire, alimentées par des motifs religieux, des questions d'orgueil ou le désir de se venger, et parfois les trois à la

• Wissenland - Emmanuelle von Liebwitz
• Stirland - Alberich Haupt-Anderson
• Averland - Marius Leitdorf
• Talabecland - Helmut Feuerbach
Provinces
Noblesse
Commerce
Empereur
Comtes Électeurs
• Le Moot - Hisme Cœurvaillant
Ordres religieux
Ordres de magie
Cités-états
• Hochland - Aldebrand Ludenhof
• Nordland - Theodric Gausser
• Middenland - Graf Boris Todbringer
• Reikland - Empereur Karl Franz
• Ostermark - Wolfram Hertwig
• Ostland - Valmir von Raukov

De nombreux érudits ont tenté de démêler les tortueux méandres de la politique impériale. Il en est peu qui peuvent se vanter d'avoir réussi à y comprendre quelque chose.

fois. Lorsqu'ils ne complotent pas les uns contre les autres, ils s'emploient à faire en sorte que l'Empereur ne devienne pas trop puissant. L'une des conséquences de cela fut la mise en place, à la fin du XIe siècle, des Ambassades électorales et de la Chambre des Primats. Les dirigeants de chacune des principales provinces établirent des représentations dans la capitale, des ambassades dirigées par un loyal membre de la famille. Cette personne siège alors en conseil, avec les autres envoyés, à la Chambre des Primats qui fonctionne à la façon d'une commission d'évaluation. Les ambassadeurs examinent tout nouveau décret impérial ou toute nouvelle loi et envoient des rapports à leurs Électeurs. Comme ces derniers ont le pouvoir de rejeter les décisions impériales qui ne leur conviennent pas, il est important pour les empereurs d'obtenir l'approbation de la Chambre des Primats s'ils veulent espérer accomplir quoi que ce soit.

Les provinces mineures

Les territoires des grandes provinces sont eux-mêmes constitués d'une mosaïque de provinces plus petites, de propriétés appartenant à un culte ou un ordre, de villes à statut privilégié et de domaines appartenant à des nobles ou même à des Électeurs d'autres provinces. Cet assemblage bigarré résulte de millénaires de féodalité, d'héritages, de guerres et d'acquisitions. Il a engendré quelques situations insolites : par exemple, le Comte Électeur du Reikland, qui se trouve être l'Empereur, est également le vassal du Comte Électeur du Talabecland parce qu'il possède quelques fiefs au Talabecland, ou encore le fait que le culte d'Ulric puisse détenir des droits de propriété sur un monastère sigmarite auWissenland.

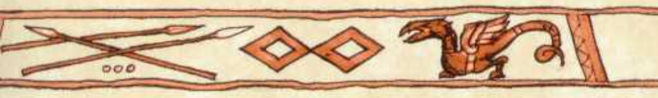
Chaque noble, depuis le plus petit propriétaire terrien jusqu'au plus important, est théoriquement redevable à celui qui se trouve juste au-dessus de lui dans la hiérarchie, jusqu'aux Électeurs qui ne rendent de comptes qu'à l'Empereur. En retour, ceux qui se trouvent en haut de l'échelle sont tenus de protéger leurs vassaux.Ainsi, si l'Empereur se trouvait avoir une querelle avec le duc de Niebelwald, il devrait formuler sa réclamation par l'intermédiaire de l'Électeur de l'Averland qui est le suzerain du duc.

Pour rendre les choses un peu plus complexes, la croissance de certaines villes et des cités, et l'augmentation de leur puissance commerciale, a permis à celles-ci d'obtenir des droits et des statuts privilégiés qui les libèrent de la plupart de leurs obligations féodales en récompense des faveurs qu'elles ont accordées au niveau supérieur de la hiérarchie. Ainsi, en 1066, la ville de Kemperbad a obtenu de l'Empereur Boris l'Incapable une charte annulant ses obligations envers le Reikland, ceci en récompense d'une cargaison de vins rares qu'elle lui avait envoyée. Les nobles détestent ce genre de choses, qui se traduisent souvent pour eux par des pertes de revenus et une diminution de leur prestige, et ils s'efforcent souvent de saper les privilèges d'une ville détentrice d'une telle charte. C'est ainsi que, l'année de l'accession de Karl Franz au trône, lorsque Streissen connut des émeutes causées par le manque de pain, la Comtesse Électrice de l'époque, Ludmilla d'Averland, exigea l'abandon de la charte de la ville avant de consentir à y envoyer des troupes.

La place de la sorcellerie

Bien qu'elle ait été en partie légalisée sous l'Empereur Magnus le Pieux, la sorcellerie occupe une position précaire dans l'Empire. Son manque intrinsèque de fiabilité, ajouté au fait que ses praticiens les plus notoires font commerce avec les démons et les créatures du Chaos, ne sont guère de nature à lui attirer la confiance du peuple et des gouvernants en dépit des incontestables avantages qu'elle présente pour la sécurité de l'Empire. Les prêtres des cultes se montrent particulièrement soupçonneux à l'égard des sorciers car ils sont persuadés qu'un pouvoir obtenu sans l'entremise des dieux ne peut que corrompre son utilisateur.

Les Électeurs eux-mêmes ne sont pas ravis de voir le pouvoir magique concentré à Altdorf, où sont établis les Collèges de Magie depuis la publication de la dispense que leur accorda Magnus. Une telle puissance, en permanence à la disposition de la Couronne, modifie considérablement l'équilibre des forces entre l'Empereur et



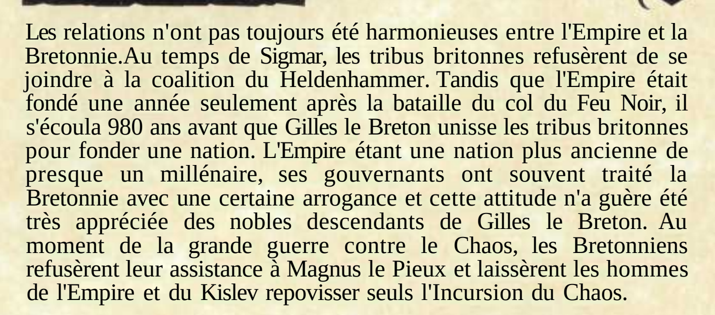


ses Électeurs. Beaucoup ont essayé depuis de persuader les sorciers des Collèges de venir s'installer à leur cour, mais sans grand succès. Toutefois, selon une rumeur, trois puissants magisters du Feu auraient accepté l'offre de l'Électeur du Talabecland et celui-ci, profitant des préoccupations actuelles de l'Empereur, prévoit d'annoncer bientôt la création d'un nouveau Collège aux environs de Château Schloss. On ne peut qu'imaginer la réaction de l'Empereur et se demander si les répurgateurs s'y opposeront ou non.

LES RELATIONS DIPLOMATIQUES

Archaon n'est pas le seul problème auquel sont confrontés l'Empire et ses gouvernants. Il est entouré d'autres pays et ses relations avec eux ont souvent été houleuses.

La Brctonnie



Les relations n'ont pas toujours été harmonieuses entre l'Empire et la Bretonnie.Au temps de Sigmar, les tribus britonnes refusèrent de se joindre à la coalition du Heldenhammer. Tandis que l'Empire était fondé une année seulement après la bataille du col du Feu Noir, il s'écoula 980 ans avant que Gilles le Breton unisse les tribus britonnes pour fonder une nation. L'Empire étant une nation plus ancienne de presque un millénaire, ses gouvernants ont souvent traité la Bretonnie avec une certaine arrogance et cette attitude n'a guère été très appréciée des nobles descendants de Gilles le Breton. Au moment de la grande guerre contre le Chaos, les Bretonniens refusèrent leur assistance à Magnus le Pieux et laissèrent les hommes de l'Empire et du Kislev repovisser seuls l'Incursion du Chaos.

Lorsque l'Empereur Karl Franz lança l'appel du Conclave de la Lumière, de nombreux nobles impériaux s'attendaient à ce que la Bretonnie l'ignore, comme par le passé. Cependant, le roi Louen Cœur de Lion comprit la menace que représentait Archaon pour le Vieux Monde dans son ensemble. Si le Kislev et l'Empire tombaient, il savait que cela ne serait qu'une question de temps avant que la Bretonnie se trouve assaillie à son tour. Pour éviter de connaître ce sort, il déclara la Guerre Sainte et réunit ses chevaliers, écuyers et hommes d'armes. Le roi Cœur de Lion entra dans l'Empire avec son armée et engagea le sang et l'acier des Bretonniens dans la lutte destinée à endiguer la marée du Chaos. Karl Franz n'a pas oublié la main tendue dont il avait si grand besoin et les relations entre les deux nations n'ont jamais été meilleures.

Le Kislev

Le Kislev a énormément souffert pendant la guerre, avec la destruction d'Erengrad et de la plus grande partie des territoires qui séparent cette ville de l'Empire. Néanmoins, les Kislevites n'ont pas oublié leurs anciennes alliances avec l'Empire et comment Magnus était autrefois venu à leur secours. Par conséquent, la tsarine a dépêché Alexei Makarev, le jeune boyard d'Erengrad, se joindre à la résistance du Middenland et de l'Ostland avec son armée.Touché par la loyauté des Kislevites, l'Empereur Karl Franz a juré de faire tout son possible pour leur venir en aide.

Mais tous les citoyens de l'Empire ne sont pas bien disposés envers ce pays. Le Comte Électeur du Talabecland n'a pas oublié les anciennes prétentions de sa province à gouverner une large portion du Kislev.Alors que la menace d'Archaon semble s'éloigner et que ses rivaux de l'Ostland se trouvent sérieusement affaiblis, on murmure dans les corridors du pouvoir qu'il se prépare à renouveler ses revendications dans un futur proche, par la force si nécessaire.

Les échanges commerciaux entre l'Empire et le Kislev empruntaient essentiellement la rivière Talabec et ils ont terriblement diminué depuis le début de la guerre. Cela a déclenché la pénurie de certaines marchandises de première nécessité et la hausse des prix, y compris de celui de la vodka si appréciée des classes moyennes et supérieures. Plus grave encore, des réfugiés se sont enfuis vers l'ouest le long de la rivière et s'entassent maintenant dans des taudis qu'ils ont construits dans les villes de l'est du Talabecland et à Talabheim. Dans certaines villes, il y a déjà eu des échauffourées entre les citoyens et ces nouveaux venus.

La Tilée

Loin des préoccupations immédiates de la guerre et comme à leur habitude, les cités-états tiléennes continuent allègrement à se quereller, à batailler et à commercer, quand elles n'en font pas autant contre et avec l'Estalie et l'Arabie. Malgré le fait qu'il y a très longtemps, sous le règne de Gunthar II le Fidèle, l'Empire gouvernait presque tout le nord de la Tilée, les contacts entre les deux royaumes sont maintenant essentiellement limités aux affaires traitées par l'entremise de leurs revendeurs de Marienburg. Toutefois, quelques maisons marchandes tiléennes, surtout originaires de Miragliano et de Rémas, ont mis à profit la récente découverte de la Bruissante, qui relie le nord de la Tilée au Wissenland, pour installer des comptoirs à Nuln, Pfeildorf et quelques villes du sud de l'Empire. Ils espèrent que cette route sera suffisamment sûre pour leur permettre de se passer de Marienburg et, ainsi, diminuer leurs frais de transport.

Avec la guerre, l'influence desTiléens a pris son essor dans les affaires militaires. Les mercenaires tiléens, particulièrement les arbalétriers et les piquiers, ont toujours été très présents dans l'Empire. Mais, de plus en plus fréquemment, les aristocrates du sud et de l'ouest de l'Empire engagent des prêtres et des prêtresses de Myrmidia à des postes de responsabilité, soit comme conseillers, soit même comme commandants de leurs troupes en campagne.Affaibli par son combat contre Archaon, le culte d'Ulric observe cette mise en cause de son influence d'un œil désapprobateur.

Les autres pays

Très loin, sur l'autre rive de la tempétueuse mer des Griffes, de petits royaumes norses, en général amis de l'Empire, s'accrochent aux côtes et essayent de résister aux barbares et aux maraudeurs assujettis au Chaos qui vivent dans l'intérieur des terres. Depuis l'invasion d'Archaon, personne ou presque n'en a reçu de nouvelles et l'Empire n'a ni le temps ni les troupes qu'il faudrait pour leur envoyer de l'aide ou même pour aller voir ce qui s'y passe.

Au sud et au sud-ouest de l'Empire, les Principautés Frontalières sont depuis toujours une épine dans le flanc de l'Empire et en même temps une soupape de sécurité pour tous ses mécontents. Ils ont été largement épargnés par les perturbations consécutives à l'assaut d'Archaon, mais les princes et les petits seigneurs de cette région doivent tout de même faire face h des expéditions d'orques et de gobelins plus fréquentes, certaines menées par des troupes importantes qui essaient de s'introduire dans l'Empire. Si les peaux-vertes causent suffisamment de désordres dans l'Empire, les dirigeants locaux craignent que les Comtes Électeurs des grandes provinces du sud ne décident que le temps est venu d'annexer a nouveau leurs territoires

Malgré les grands discours occasionnels que l'on peut entendre au sein de l'Empire et du culte de Sigmar, dans lesquels il est question de « reconquérir les provinces perdues», Marienburg conserve des relations aussi bonnes que discrètes avec l'Empire. Le fait de partager une culture et une histoire communes aide beaucoup, tout comme les remboursements des dettes contractées par plusieurs Électeurs, des membres de la noblesse ou par des cités franches. Marienburg compte sur l'Empire pour faire obstacle aux ambitions des Bretonniens. De ce fait, l'affaiblissement actuel de l'Empire est un sujet d'inquiétude pour le Directorat.









LOI, JUSTICE ET CRIMINELS

« Patrouilleurs et bandits, nobles et voleurs. Bah! Où est la différence? Quequ'soit la corde, elle vous pendra tout aussi tôt! »

— Un paysan du Middenland

« Qu'est-ce que vous voulez dire par 'les loups s'mangent entre eux'? Il est comme mon frère, c'est pour ça que flui ai piqué qu'un dixième de sa part. Pour quelqu'un d'aut', ç'aurait été un cinquième! »

— Un cambrioleur d'Altdorf

Chapitre IV



L'Empire reste une contrée prospère, même après la Tempête du Chaos, et la fortune coule le long de ses rivières et de ses routes comme si elle constituait son fluide vital. Les richesses se déposent en sédiments dans les villages et les villes, grandes et petites. Elles se dissimulent dans le plancher de la masure d'une lavandière, dans le coffre-fort du manoir d'un avare ou dans les caisses scellées entreposées dans la soute d'un bateau de commerce. La fortune peut prendre bien des aspects: pièces de monnaie, bijoux, fourrures, liqueurs rares en provenance des recoins les plus éloignés du monde ou même artefacts magiques auxquels il aurait bien mieux valu ne pas toucher. Et partout où s'accumulent des richesses, il y a ceux qui veulent se les approprier, sans se soucier de ce qu'en pensera leur légitime propriétaire.

Mais la criminalité n'est pas uniquement liée à l'or et aux biens: un assassin ne se soucie pas des bagues de la comtesse qu'il est chargé d'égorger. L'adepte d'un culte n'estime pas un livre interdit à la somme d'argent qu'il représente, il est avide d'acquérir le savoir qu'il contient. Une fois cette connaissance acquise, le livre devient inutile. Et tout l'or et les joyaux du monde ne peuvent sauver un sorcier renégat lorsque les répurgateurs lui mettent la main dessus.

Ce chapitre traite du crime et de la façon de le punir dans l'Empire, examine les organisations et les individus qui s'efforcent de protéger les citoyens et se termine avec les règles à appliquer pour mener un procès.

CRIMES ET CRIMINELS

La criminalité prend toutes sortes de formes dans l'Empire. Les délits les plus fréquents sont ceux qui se commettent à rencontre de la propriété d'autrui. Dans les villes et les cités de l'Empire,les cambriolages ordinaires sont si fréquents qu'il existe des spécialités: les «pêcheurs» utilisent des perches équipées de crochets pour extraire les objets précieux de pièces dont la fenêtre est restée ouverte, tandis que les «taupes» se font passer pour de fidèles serviteurs alors qu'elles sont en reconnaissance dans une résidence ou dans un commerce. La taupe est généralement une jeune femme. Après quelques mois, celle-ci donne sa démission et va remettre à ses complices les plans et les repères qui leur permettront de savoir où se trouve le butin, dans quelles pièces dorment les habitants de la maison visée et ainsi de suite. En moins d'une semaine, ses compères frappent et la cible est nettoyée.

Les attaques à main armée et les extorsions sont également très fréquentes, ce qui incite ceux qui peuvent se le permettre à engager des gardes du corps. Pour ceux qui n'en ont pas les moyens, se déplacer dans les rues ou tenir un petit commerce peut se révéler un véritable cauchemar : la jolie femme qui vous bouscule par inadvertance peut tout aussi bien l'avoir fait dans l'intention de vous distraire afin de vous empêcher de remarquer la lame qui vient de couper les cordons de votre bourse; et ces «messieurs» en vêtements sombres, à la carrure impressionnante, qui viennent de pénétrer dans votre boutique ne sont peut-être pas là pour acheter vos produits mais plutôt pour vous informer des gros risques d'incendie que vous covirez et vous expliquer comment vous pouvez les éviter grâce au versement de coquettes sommes en liquide.

Les escrocs sont légion. Certains se présentent sous l'aspect d'honnêtes hommes d'affaires vendant des objets exceptionnels ou des panacées miraculeuses, tandis que d'autres se travestissent en personnages religieux ou en envoyés officiels du gouvernement pour gruger les esprits trop confiants. L'année dernière à Grisenwald, un homme en livrée impériale est entré au pas de charge dans l'hôtel de ville et a exigé qu'on lui remette le contenu des caisses de la ville «pour financer les armées de l'Empereur qui se trouvent dans une situation critique. » Les burgomeisters l'ont cru, lui ont donné l'argent, puis il a quitté la ville d'un pas énergique et on n'en a plus jamais entendu parler. A ce jour, l'homme, que l'on ne connaît que sous le nom de «capitaine Franz», n'a toujours pas été pris en dépit de l'énorme récompense offerte pour sa capture.

La criminalité ne se limite pas non plus aux villes. Les détrousseurs, les naufrageurs et les pirates représentent un danger sur presque toutes les voies de navigation de l'Empire, où ils volent des cargaisons, des bateaux et enlèvent même des personnes. Dans l'ouest, l'une des bandes les plus connues est celle des pirates qui infestent les eaux entre Carroburg et le Pays Perdu, malgré tous les efforts des patrouilleurs fluviaux du comte von Walfen.

Même en temps de paix, les routes peuvent se révéler dangereuses car des bandits de grands chemins s'attaquent aux voyageurs malchanceux tandis qvie des bandes de malandrins prennent d'assaut les péages, les fermes ou les auberges isolés pour les mettre à sac. Maintenant que la guerre est passée par là, les nombreuses trovipes de réfugiés sont la cible des individus les moins scrupuleux qui font



[Personne ne se réjouit lorsqu'un magistrat itinérant arrive sur le lieu d'un délit, excepté les fossoyeurs.

leur proie de ces pauvres gens prêts à tout pour survivre. On a même entendu parler de parents ayant vendu leurs enfants à des organisateurs de combats de gladiateurs ou comme «serviteurs»,dans l'espoir qu'ils pourraient au moins avoir un abri et un peu de nourriture. Dans la débâcle de l'Ostland et du Hochland, des bandes de criminels ont pris possession de tout ce sur quoi ils ont pu mettre la main, offrant une « protection » à ceux qui n'ont pas réussi à s'enfuir, en échange de leur obéissance et de leur argent. Le comte von Raukov s'est bien juré de nettoyer ses terres, mais la situation actuelle est trop incertaine pour qu'il puisse entreprendre quoi que ce soit pour le moment.

Cependant, tous les malfaiteurs ne travaillent pas au grand jour. Certains font fortune en fournissant des services, tels que le moyen d'écouler commodément les marchandises volées. Ces receleurs acquièrent les objets pour une fraction de leur valeur (un peu plus cher si le risque est minime, moins si l'objet est particulièrement sensible) puis les revendent avec un bon bénéfice à l'un de leurs clients ou même à un autre receleur.Toutefois, les lois impériales ne font pas beaucoup de différence entre celui qui vole et celui qui revend le fruit du larcin, par conséquent les receleurs sont généralement des gens très prudents.

_EXTRAIT DU JOURNAL D'UN BOURREAU XV ITINÉRANT

17 Sigmarzeit, 2521

Arrivée à Delberz pour rendre la justice. À un homme de 30 ans, vingt coups de fouet pour avoir volé deux cochons à son voisin. À une femme de 50 ans, cinq coups de fouet et une amende pour ivresse sur la voie publique et blasphème. J'ai eu pitié, j'y suis allé doucement. À deux hommes de 18 ans, torture et décollation pour meurtre et adoration du Chaos. La lame était bien aiguisée, un seul coup pour chacun. A A ”

Les magistrats itinérants

Il arrive parfois qu'un avocat qui tire le diable par la queue ne parvienne pas à se faire un nom dans une grande ville. La vie du barreau est souvent cruelle. La compétition est féroce entre les hommes de loi, étant donné les privilèges et les honoraires élevés auxquels peuvent prétendre les meilleurs d'entre eux. Malheur à celui qui ne peut suivre le rythme, ou pire encore, à celui qui a déplu à sa guilde juridique locale. Pour ceux qui n'ont pu suivre le droit chemin, il n'y a guère d'autre choix que de solliciter une licence de magistrat itinérant auprès de son tribunal local.

La besogne qui consiste à arpenter les terres pour tenir des assises dans les villages et conseiller les patrouilleurs est tellement peu appréciée que ceux qui désirent le faire de leur plein gré ne sont pas bien nombreux. D'indescriptibles horreurs hantent les routes de nos jours, particulièrement depuis la Tempête du Chaos. Alors que les gens du commun regardent ces juges itinérants avec une révérence proche du sentiment religieux, nombreux sont leurs collègues qui les considèrent avec mépris.

Lorsqu'il obtient sa licence, un magistrat itinérant est investi d'une autorité sur une certaine portion de territoire. Ces juges sont au service de la noblesse locale ou du Comte Électeur et ont le pouvoir d'ordonner une pendaison, de placer une personne en détention, de rendre un jugement et de régler un conflit de propriété, de célébrer un mariage et de remplir la plupart des attributions officielles d'un juge, toutefois jusqu'à ce qu'un «véritable» juge mette le pied sur leur territoire.

La plupart des magistrats voyagent en palanquin, portés par leurs gardes du corps qui font aussi office de bourreau. Cette pratique obscure et assez théâtrale est supposée insuffler le respect approprié dans le coeur des gens du peuple, car personne n'est censé se croire «au-dessus des lois.» Par tradition, les magistrats rendent leurs






jugements assis sur un énorme livre et ne peuvent poser le pied à terre de peur de souiller le jugement. En général, ils portent une coiffe ornementée à l'enseigne de leur profession. Parmi les paysans illettrés, ils ont pu constater que c'était là le meilleur moyen de faire leur publicité.

Les magistrats peuvent réclamer à être nourris dans tous les endroits où ils tiennent leurs procès ou proclament leurs jugements. En dehors de cela, leurs honoraires sont essentiellement basés sur le nombre et l'importance des procès qu'ils organisent dans l'année. Ces avocats ratés rêvent généralement de procès étranges, dramatiques ou de très grande envergure, avec un jury considérable. Les personnages joueurs qui rencontreraient un magistrat itinérant peuvent tout aussi bien se voir invités à dîner et à converser de façon «civilisée» que se trouver enrôlés dans un jury en bonne et due forme.

LA LOI

Au sein de l'Empire, l'interprétation de la loi est un art ésotérique et compliqué. On dit qu'en difficulté, la maîtrise des matières légales vient juste après l'étude de la magie.Au temps de Sigmar, la loi était un assemblage assez simpliste de coutumes tribales et du droit du plus fort. Au fur et à mesure du développement de l'Empire, les premiers éléments du droit de la propriété ont commencé à prendre forme, pour protéger les droits des seigneurs féodaux et non ceux des gens du peuple. Mais c'est seulement récemment, avec l'ascension de la classe moyenne, que la loi s'est écartée de cette tradition et qu'elle est devenue une affaire de droit public.

En règle générale, lorsque quelqu'un commet un crime, deux systèmes légaux au moins peuvent entrer en concurrence ou en conflit. La législation bien ordonnée des cités franches et des villes se heurte à la justice expéditive des patrouilleurs. Les circonvolutions des ordonnances religieuses rivalisent avec les règlements des guildes. La parole d'un aristocrate équivaut souvent à une sentence de mort, tandis qvie les lois orales des guildes de voleurs exercent leur influence invisible sur les criminels comme sur leurs victimes. Le résultat finit par constituer un inextricable labyrinthe de juridictions contradictoires dans lequel une affaire peut rester enlisée pendant des semaines, voire des mois ou même des années. Compte tenu de la complexité de la loi et de ses procédures, le vieux dicton reiklander sonne assez vrai: «Je garde mes ennemis à l'œil et mon avocat plus encore. »

La législation impériale

En théorie, l'Empereur a la capacité de mettre en place toutes les lois et tous les règlements qu'il désire et de les appliquer à l'Empire tout entier. La vérité est plus nuancée, car les lois doivent être examinées par la Chambre des Primats, qui font leurs rapports aux Électeurs. Lorsque l'Empereur se montre faible, un compte rendu défavorable est souvent l'excuse qu'espère un Électeur pour ne pas appliquer la loi en toute discrétion, ou même pour l'ignorer carrément. Dans de semblables cas, si l'Empereur est déterminé à faire respecter sa loi, il peut exercer des pressions diplomatiques ou même publiques sur l'Électeur récalcitrant pour le faire revenir dans le rang. Dans la plupart des cas, ceci suffit à le contraindre d'accepter, à contrecœur. Mais si l'Électeur est fermement résolu à désobéir, l'Empereur peut alors invoquer un cas de force majeure et faire porter le cas devant son propre tribunal. Dans de rares cas, si un Électeur persiste à braver ses ordres, l'Empereur peut aller jusqu'à recourir à l'action militaire, comme ce fut le cas lorsque Wilhelm, l'ancêtre de Karl Franz, intimida l'Électeur Grunwald de l'Averland, dans l'affaire de la révolte contre la Taxe sur les Entremets de 2433.

Les lois impériales concernent surtout les impôts et les revenus, la lutte contre les menaces internes et étrangères, la réglementation sur la sorcellerie et l'élimination des cultes du Chaos. De nombreux empereurs ont revendiqué le droit d'arbitrer la succession aux trônes électoraux lorsque celle-ci était contestée et même, dans certains cas extrêmes, le droit de déposer des Électeurs, d'élever de nouvelles familles à la dignité Électorale ou même de concéder des provinces entières à un autre Électeur que le leur, comme ce fut le cas pour le Drakwald sous l'Empereur Mandred. Bien que ces pratiques trouvent leurs origines dans de très anciennes législations et que le précédent ait été établi par Sigmar lui-même, aucun Électeur ne veut reconnaître ce droit officiellement et tous s'y opposent dans tous les cas, exceptés les plus désastreux, de crainte de laisser s'établir un précédent officiel.

QUELQUES LOIS IMPÉRIALES ÉTRANGES

Au cours de leurs quelque deux mille cinq cents ans d'existence, l'Empire et ses provinces ont accumulé des centaines de lois qui paraissent aujourd'hui surannées, contradictoires, bizarres et tout simplement exaspérantes. Vous en trouverez un petit assortiment ici, que les MJ pourront utiliser dans leurs aventures, ne serait-ce que pour mettre les joueurs dans l'ambiance de ce que peut-être la vie dans l'Empire.

• «Aucun halfling ne pourra aller et venir à son gré à Larswald, à moins d'être accompagné de son maître ou d'être vêtu de la livrée de sa maison.» *Promulgué en 2111 à Averheim, après une vague de cambriolages dans le quartier de Larswald, alors habité par de riches citoyens.*

• « Tous les chevaux devront avoir le postérieur couvert d'une toile lorsqu'ils se déplaceront sur la voie publique. » *Un décret édicté à Middenheim, au xxiv siècle, après que le graf eut mis une fois de trop le pied au mauvais endroit. Cette loi ne fut jamais mise en application après une grève des charretiers et des cochers que les chevaliers Panthères refusèrent de réprimer.*

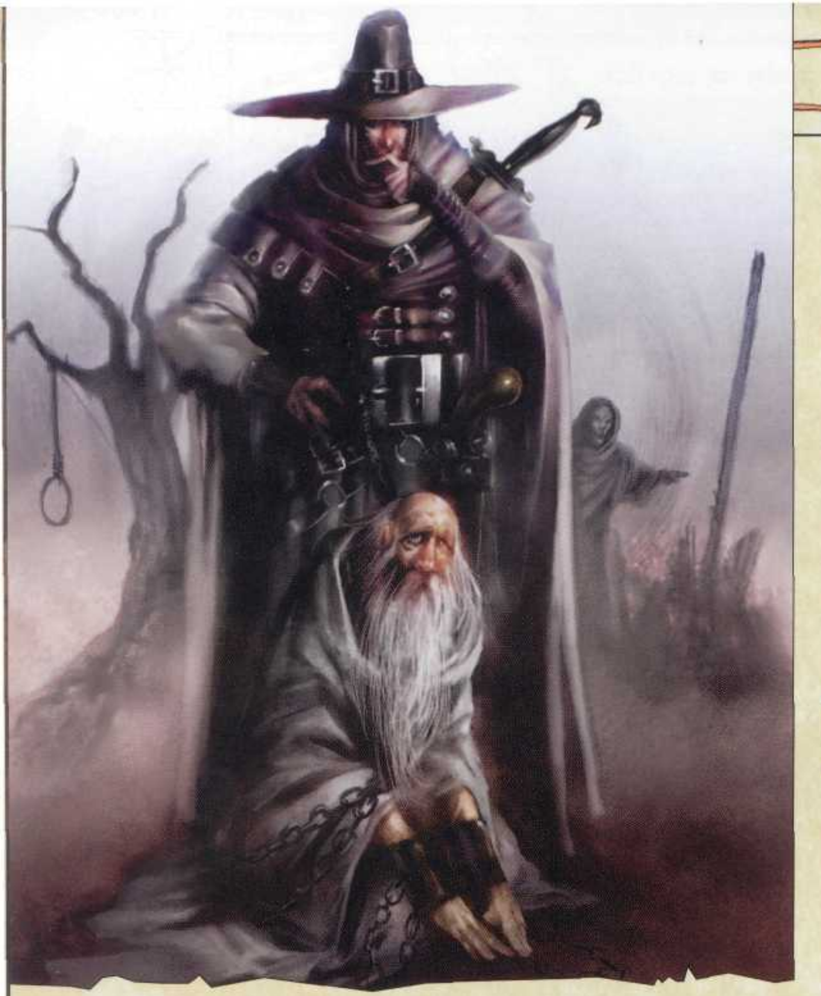
• «Les navires amarrés au quai de l'Impératrice Annette seront tenus de verser devix pistoles par pied de longueur et par jour de séjour», et, par ailleurs, «tous les navires doivent s'amarrer au quai de l'Impératrice Annette, sauf si cela leur est impossible faute de place.» *Édicté à Altdorf en 2398, en faveur du partenaire commercial de l'un des fonctionnaires de la cour qui possédait des entrepôts dans ce quartier et avait engagé un collecteur d'impôts halfling. Ce quartier est devenu depuis un secteur dangereux où l'activité a considérablement diminué.*

• «Toute personne désireuse de pénétrer dans la ville ne pourra porter d'arme dont la longueur excède celle d'une épée courte. Dans le cas contraire, l'individu incriminé sera considéré comme un fauteur de troubles résolu à conspirer contre l'ordre public. » *Une loi de Pfeildorf datant de 1977, mais rarement mise en application, consécutive à une émeute particulièrement brutale survenue après un match de Blood Bowl, entre les supporters des deux clubs sportifs qui s'affrontaient ce jour-là.*

• «Dans les tavernes, durant les trois heures qui suivent le coucher du soleil, les chants devront se limiter aux hymnes d'action de grâce en l'honneur du Seigneur Sigmar. En cas d'infraction : amende d'une couronne par chanteur ou fermeture de l'établissement.» *Loi promulguée à Nuln dans les années 2200 pendant le règne d'Albrecht le Dévot, quelquefois utilisée par le guet pour faire fermer une taverne ou une auberge un peu trop animée.*

• « II est interdit au Stir de monter plus haut que le bas du tablier du pont Grossweg. » *Loi passée à Wurtbad à la suite de la grande inondation de 1512. On ne connaît pas d'exemple de mise en application de cette loi.*

• «Tout nain aura la priorité sur les grandes routes et voies publiques pendant le mois de Sigmarzeit.» *Loi de l'Averland promulguée au IXe siècle, en l'honneur des relations d'amitié entre le roi Kurgan et Sigmar. Le plus souvent citée par les nains ivres ou par ceux qui ont très mauvais caractère.*



Les gens du peuple sontfermement convaincus qu'il n'y a rien de mieux que le bûcher pour se débarrasser d'un sorcier.

Il existe des tribunaux impériaux dans toutes les principales cités de l'Empire, y compris les capitales des grandes provinces, dont les juges sont nommés par l'Empereur par l'intermédiaire du Secrétariat du Procureur Général.Toutefois, à cause de juridictions concurrentes et de traditions existantes depuis plusieurs millénaires, ces tribunaux se trouvent souvent en conflit avec les organismes locaux. Dans les provinces, il n'est pas rare de voir une session du tribunal impérial interrompue par des huissiers provinciaux brandissant une citation par laquelle on leur confie l'autorité sur une affaire, ce qui déclenche d'interminables batailles juridiques, pendant que les prévenus ou les parties impliquées dans une affaire civile sèchent sur pied en attendant l'issue de la querelle.

La législation provinciale

Dans les grandes provinces, le droit de législation fait partie des prérogatives des Électeurs. Comme l'Empereur au-dessus d'eux, ils ont le pouvoir de promulguer les lois qu'ils estiment nécessaires et d'exiger que l'on s'y conforme, bien que les traditions en la matière puissent varier d'une province à l'autre. Dans les provinces autocratiques, comme le Talabecland et le Nordland, toute l'autorité repose entre les mains du Comte Électeur, dont le pouvoir ne connaît pas d'autres limites que celles que lui imposent la tradition et les opinions de ses vassaux et de ses conseillers les plus éminents, exprimées de façon officieuse. D'autres provinces sont gouvernées de façon plus démocratique, comme le Reikland par exemple, où l'Empereur (et Électeur) Matthéus instaura un parlement avi château de la Reiksguard dans lequel les nobles, les dignitaires des cultes et les citoyens éminents sont autorisés à exprimer leurs recommandations et à approuver les lois et les taxes provinciales. Ce parlement tient également le rôle de cour d'appel. Cependant, c'est tout de même le Comte Électeur du Reikland qui a le dernier mot.

Les lois provinciales s'intéressent surtout aux affaires civiles et criminelles: les atteintes à la propriété d'autrui et aux personnes et les procès dans le domaine civil. Dans les zones rurales, c'est toujours le droit féodal qui prévaut et un contrevenant peut rester en liberté conditionnelle ou être détenu en vue de son procès à la cour seigneuriale du hobereau local. Dans le nord et l'est, les audiences se tiennent devant le châtelain du lieu ou son bailli. Dans le sud et l'ouest, la tradition veut que le jugement soit effectué devant un jury constitué des adultes que l'on aura pu trouver et qui paraissent remplir les conditions requises. Ainsi, des personnages joueurs pourraient se trouver enrôlés de force par le bailli d'un baron pour faire partie d'un jury, alors qu'ils espéraient aller piller une tombe des environs ! Naturellement, le défaut de comparution constitue un crime en lui-même. Les appels sont autorisés dans toutes les régions, mais il peut s'écouler des mois avant que ceux-ci soient entendus et dans l'intervalle, des officiers locaux trop zélés peuvent avoir appliqué la sentence.

Il existe d'innombrables lois dans les registres provinciaux ; il y en a tant et tant que le pauvre citoyen moyen n'a généralement que la ressource de se gratter la tête, tiraillé entre la frustration et la confusion, en se demandant laquelle s'applique à son cas et s'il ne s'agit pas d'une sorte de combine destinée à enrichir les avocats. En vérité, la cité-état deTalabheim, connue pour l'étroitesse de ses vues et son attachement à la tradition, possède des registres qui remontent au temps de la fondation de l'Empire et chacun d'eux est amoureusement consulté et annoté par les officiers juridiques. Les contradictions qu'on peut y rencontrer n'ont pas d'importance, car «la tradition fait loi. »

Les tribunaux spécialisés

Contrairement aux dirigeants de Marienburg, l'Empire et ses provinces n'ont pas créé une myriade de tribunaux spécialisés. La plupart des cas sont traités par le système judiciaire normal et les affaires civiles et criminelles sont souvent présentées les unes après les autres devant les mêmes magistrats. Il existe néanmoins quelques tribunaux particuliers dans le système impérial. En voici une brève présentation.

Les juges de paix

En bas de l'échelle judiciaire, les sergents et les capitaines du guet statuent sur les délits mineurs, tels que l'ivresse sur la voie publique ou les rixes, dans des « tribunaux subalternes » qui se tiennent dans le poste du guet. La peine encourue est typiquement une amende, pouvant aller d'une pistole à une couronne, et les punitions corporelles sont limitées à une mise en sac (cf. page 175 du livre de règles) ou à cinq coups de fouet. Les crimes appelant une sanction plus sévère doivent être soumis à un tribunal régulier et le prévenu doit être détenu en vue de son procès. Lorsqu'ils pensent que le sujet ne mérite pas l'attention des juges de paix, les hommes du guet infligent alors une amende immédiate, souvent lorsqu'ils ressentent le besoin d'une petite bière.

Les conseils des guildes

Les guildes des métiers se préoccupent de préserver la confiance du public, même si elles bénéficient pratiquement toujours d'une position de monopole dans leur domaine et dans leur région. De mauvais artisans nuisent à la réputation d'une guilde et, s'il y a trop de réclamations, celles-ci peuvent inciter le seigneur local à accorder des patentes à des guildes concurrentes, abominable perspective s'il en est pour tout bon marchand qui se respecte ! Et, même si les apprentis peuvent se conduire comme des sauvages sans éducation et sans morale, il est dans l'intérêt d'une guilde de tempérer les ardeurs de certains maîtres qui pourraient se montrer excessifs dans leurs «corrections» et de sanctionner ceux qui ne s'acquittent pas de leurs obligations envers leurs apprentis.

Les conseils se sont donc développés comme un moyen de maintenir l'ordre au sein des guildes, afin d'éviter que les autorités extérieures ne soient trop tentées de superviser leurs activités de plus près. Une assemblée des maîtres, dirigée dans les cas graves par le grand maître de la guilde, entend les accusations contre le membre concerné et ordonne les sanctions, qui peuvent aller d'une amende avec réparation des dommages, à la perte des apprentis et à l'expulsion de la guilde, cette dernière sanction étant assortie d'une interdiction pure et simple d'exercer. L'exclusion d'une guilde représente une grande honte pour la personne ainsi sanctionnée. Suivant la qualité de la guilde, ce «bannissement» peut se manifester par l'envoi d'une circulaire signée des maîtres de la guilde et scellée à la cire noire, ou par un échange bref mais extrêmement violent derrière les bâtiments d'un dock, d'un entrepôt, d'une forge, etc.





Les tribunaux religieux

La plupart des procès pour hérésie, blasphème ou atteinte aux possessions et à la divinité d'un culte se déroulent en public. Le peuple adore les bonnes attractions et vin procès pour hérésie bien spectaculaire, suivi d'une condamnation et d'un passage au bûcher, a souvent un effet salutaire sur la morale publique. Dans de tels cas, les cultes ne demandent pas mieux que de laisser les procureurs de la couronne traiter ces affaires, en leur offrant leurs conseils en matière de religion.

Mais certains cas se révèlent trop délicats, trop embarrassants ou trop horribles pour les laisser paraître aux yeux du public, ou de tout organisme gouvernemental d'ailleurs. Pour ces crimes particuliers, par exemple lorsqu'un prêtre se laisse entraîner à vénérer les Puissances de la Ruine (ce que l'on appelle apostasie), on convoque des «tribunaux religieux» discrets, sous les auspices du grand prêtre du temple ou de son supérieur si l'accusé se trouve être le grand prêtre lui-même. Généralement, devant un tribunal religieux, les perspectives de l'accusé ne sont guère encourageantes car la présomption de culpabilité pèse encore plus lourdement qu'ailleurs. En raison de leur nature secrète, ces tribunaux prononcent habituellement des condamnations pouvant être appliquées loin des regards du public : le condamné sera, par exemple, emmuré dans les catacombes du temple ou d'un monastère isolé, ou bien étranglé, puis décapité et enterré.

L'APPLICATION DE LA LOI

Dans l'Empire, plusieurs organisations policières luttent activement contre les voleurs, les racketteurs, les cultistes et les meurtriers : depuis l'Inquisition, dont la juridiction s'étend à tout l'Empire, jusqu'aux membres du guet de chaque ville, en passant par les agents des différents départements tels que l'administration des Impôts des provinces. Les chasseurs de prime et l'aristocratie locale tiennent également leur rôle, par des actions privées là où de plus havites autorités ne peuvent ou ne veulent pas agir. Voici la description des différentes façons d'appliquer la loi dans l'Empire et les règles à suivre pour la conduite d'un procès.

Les patrouilleurs

Les patrouilleurs sont essentiellement les agents du guet hors des villes, où ils surveillent les routes de campagne et veillent à la sécurité des auberges et des fermes isolées. Us sont mandatés par une autorité supérieure, qu'il s'agisse d'une cité franche, d'un noble local ou même d'un Electeur, qui leur confie la mission de conserver ses territoires libres de tous brigands et autres dangers. Contrairement aux membres du guet, ils sont fréquemment habilités à rendre la justice sur-le-champ, en organisant des tribunaux informels dans une auberge ou la mairie d'un village ou même sur le bas-côté de la route, sur le Heu même de l'infraction. En ces temps troublés, leurs ressources sont bien maigres et ils succombent fréquemment à la tentation de rendre une justice expeditive, à la suite d'un procès des plus sommaires dont l'issue se trouve souvent dans le nœud coulant du bourreau.

Les répurgateurs

L'organisation des répurgateurs fut originellement mise en place par le grand théogoniste Siebold II comme protection contre les adorateurs du Chaos et des démons. Anonymement infiltrés dans tout l'Empire, mais tous porteurs d'un mandat officiel marqué du sceau du grand théogoniste, les répurgateurs sont devenus les agents redoutés de l'inquisition contre le Chaos, dont la main peut atteindre les plus hautes sphères, jusqu'aux trônes électoraux, comme lorsque le Comte Électeur Conrad von Blutheim du Wissenland fut dénoncé en tant qu'agent de Khorne, en 2011. De nos jours encore, on chante la bataille qui se déroula au sommet de la plus haute tovir du palais de Wissenberg dans des ballades et dans une chanson à boire locale: «Attention là-dessous ! »

Mais de nombreux Électeurs, ainsi que les prêtres des autres cultes, craignaient les répurgateurs et le pouvoir qu'ils donnaient au grand théogoniste. Lorsque Magnus le Pieux accéda au trône, il désamorça la situation en plaçant les répurgateurs sous l'autorité de l'Empereur et en leur donnant la mission de travailler pour « la sécurité et le bien de l'Empire tout entier et au nom de tous les cultes. » Depuis, ils sont devenus le bras séculier de l'Empire, bien que nombre de leurs membres aient reçu une formation religieuse. Leur quartier général est installé à Altdorf, à quelques centaines de mètres de la cathédrale de Sigmar, dans un bâtiment à l'allure menaçante dans les fondations duquel se trouve une prison. Une multitude de gens y ont pénétré au cours des siècles, mais peu en sont ressortis... vivants.

Le mandat d'un répurgateur supplante toutes les autorités locales, bien qu'un aristocrate ou un ecclésiastique influent puisse quelquefois s'opposer à eux sur des questions de juridiction. Ils ne sont pas les énergumènes paranoïaques qui sont décrits dans les contes pour enfants, prêts à brûler une personne juste parce qu'elle a le malheur de loucher, mais la nature de leur fonction les rend tout de même exceptionnellement soupçonneux et leur donne une certaine propension à utiliser plus de force que nécessaire. Il est essentiel de s'assurer que la besogne a été bien faite, après tout.

COMMENT MENER UN PROCÈS

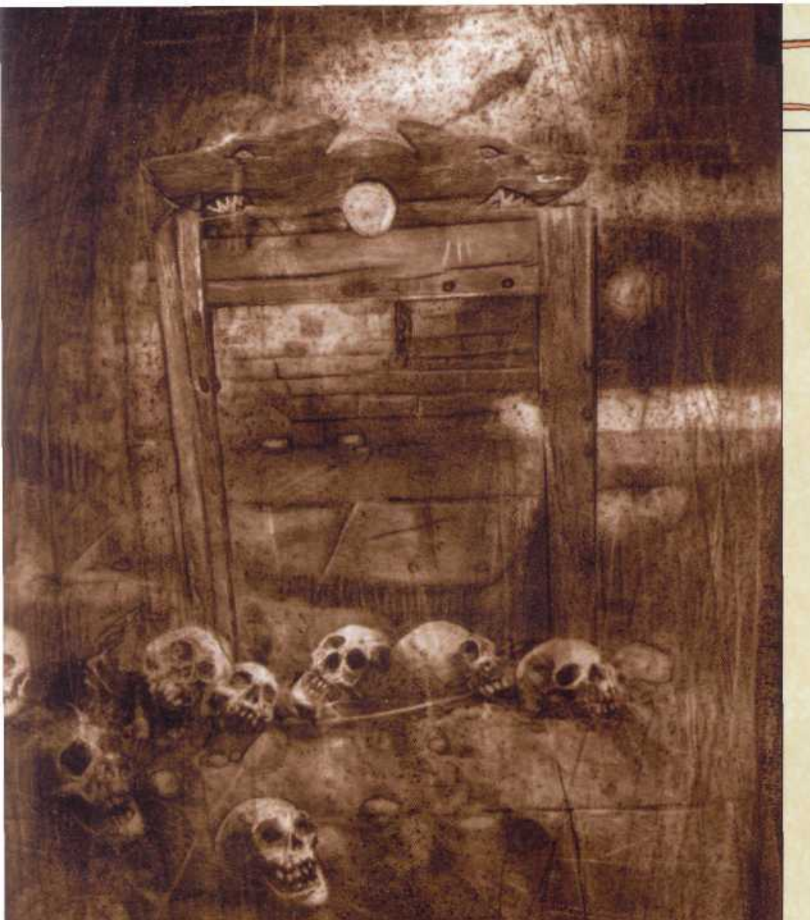
Au cours d'une campagne de *WJDR*,les personnages joueurs se trouveront forcément en délicatesse avec la loi à un moment ou un autre. Pire encore, ils peuvent même se faire prendre. C'est à ce moment-là que vous, le MJ, vous trouvez face à la question de savoir comment agir. Il n'est guère satisfaisant de les laisser s'en tirer à bon compte car les joueurs, toujours observateurs, finiront forcément par remarquer que leurs personnages ne sont jamais punis povir leurs crimes et ils en tireront la conclusion qu'ils bénéficient donc de l'immunité. Une fois qu'ils auront fait cette constatation, ils ne pourront plus accepter l'univers du Vieux Monde avec ses invraisemblances et cela ne saurait être. En conséquence, vous trouverez ci-dessous les règles nécessaires pour faire passer des personnages en jugement. Quoique les procédvires judiciaires puissent être très complexes, les directives que vous trouverez dans ce chapitre vous permettront aisément de mettre en scène un simulacre de procès. Souvenez-vous seulement qu'aucune règle n'est absolue, que les joueurs peuvent se montrer diaboliquement créatifs et soyez prêt à improviser.

Procédures générales

Qu'il s'agisse d'un procès civil ou pénal, la procédure est toujours la même dans ses grandes lignes. Quelqu'un, soit le gouvernement, soit une personne privée, formule une accusation et l'accusé doit prouver son innocence. Souvenez-vous que la règle dans les tribunaux impériaux est à la présomption de culpabilité. Les personnages joueurs peuvent choisir de se représenter eux-mêmes, mais la complexité de la loi rend une telle chose extrêmement risquée pour ceux qui ne disposent pas de la compétence Connaissances académiques (droit). Dans les cas où le gouvernement est l'une des parties en cause, comme celui d'un procès criminel, il engagera un procureur.

Le procès en lui-même se déroule suivant le «système de débats contradictoires», dans lequel les avocats des deux parties présentent leurs arguments puis questionnent les témoins qui répondent sous le sceau du serment. Chacune des parties peut interroger les témoins de la partie adverse lors d'un contre-interrogatoire et chacune peut objecter aux questions présentées par l'adversaire. Le juge prend souvent une part active au procès, en questionnant lui-même les témoins et en tenant à l'œil l'avocat qui essayerait de faire perdre du temps à la cour. Certains juges sont même connus pour avoir déclaré la perte d'un procès par abandon de l'une des parties lorsqu'ils trouvaient l'un des avocats particulièrement inepte.

Une fois que l'accusation a terminé d'exposer son cas, la défense peut faire comparaître ses propres témoins, qui seront eux aussi soumis à



un contre-interrogatoire. Il est permis de faire revenir les témoins de l'accusation à condition que de nouvelles preuves soient présentées. Autrement, le juge peut infliger une amende à l'avocat pour «harcèlement de témoin. » À la fin du procès, l'accusation ou le plaignant résume ses arguments, la défense en fait autant et le juge (ou, dans les cas graves, le président s'il s'agit d'un tribunal correctionnel composé de trois magistrats) présente sa propre récapitulation. Il prononce alors son verdict, à moins qu'il ne s'agisse d'un jugement par un jury, comme c'est fréquemment le cas dans le sud et l'ouest de l'Empire. Dans ce cas, le jury se retire pour prendre sa décision, qui sera ensuite annoncée devant la cour. Une fois faite la lecture du verdict, le juge prononce la sentence. Les sentences d'emprisonnement sont applicables immédiatement, même s'il y a un appel en cours. Les sentences de mort, de flagellation ou de mutilation sont généralement tenues en suspens jusqu'à ce que tous les recours en appel aient été épuisés.

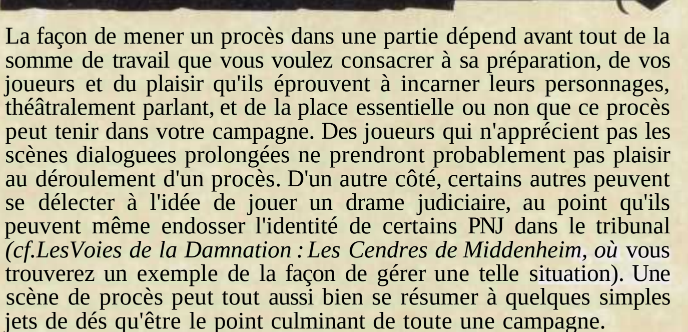
TABLE 4-1: MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ DES TESTS AU COURS D'UN JUGEMENT

Difficulté	Modificateur de compétence	Phase du procès	Exemple
Très facile	+30%	2	Les témoins de l'adversaire sont des criminels, des étrangers ou des clochards.
Facile	+20%	3	Le client est d'une classe sociale plus élevée que l'accusateur ou l'accusé.
Assez facile	+10%	1	Le client est membre de la guilde ou de l'Église qui régit le cas.
Moyenne	+0%	Toutes	Aucune circonstance particulière.
Assez difficile	-10%	3	Le client a déjà fait l'objet de condamnations.
Difficile	-20%	3	Le client est accusé de commerce avec le Chaos.
Très difficile	-30%	2	De nombreux témoins dignes de foi ont assisté au crime.



Dans l'Empire, lu justice est rarement tempérée par la clémence. Un sortfuneste attend ceux qui transgressent lu loi.

Toutefois, le condamné est gardé en détention et les procédures d'appel peuvent être extrêmement longues.



Parvenir à un verdict

La façon de mener un procès dans une partie dépend avant tout de la somme de travail que vous voulez consacrer à sa préparation, de vos joueurs et du plaisir qu'ils éprouvent à incarner leurs personnages, théâtralement parlant, et de la place essentielle ou non que ce procès peut tenir dans votre campagne. Des joueurs qui n'apprécient pas les scènes dialoguees prolongées ne prendront probablement pas plaisir au déroulement d'un procès. D'un autre côté, certains autres peuvent se délecter à l'idée de jouer un drame judiciaire, au point qu'ils peuvent même endosser l'identité de certains PNJ dans le tribunal (*cf.LesVoies de la Damnation : Les Cendres de Middenheim, où* vous trouverez un exemple de la façon de gérer une telle situation). Une scène de procès peut tout aussi bien se résumer à quelques simples jets de dés qu'être le point culminant de toute une campagne.

Un procès peut se gérer comme une série de tests de compétence si vous désirez le terminer rapidement. Avec cette méthode, le procureur et l'avocat de la défense effectuent une série de tests de compétence opposés. S'il est impossible d'engager des avocats, l'une des parties ou les deux peuvent devoir se contenter d'autres candidats, tels que des nobles locaux, des prêtres ou des citoyens importants de la localité où ils se trouvent.

Le procès est simulé grâce à trois tests de compétence opposés, qui représentent les différentes phases de la procédure, comme décrit ci-dessous :

• Phase 1 — Ouverture des débats
Chaque avocat présente ses arguments, basés sur ses recherches sur les textes de loi appropriés. Ceci se résout au moyen d'un **test de Connaissances académiques (droit) opposé.** Si le procureur ou le défensevir ne possède pas la compétence Connaissances académiques (droit), il est possible d'y substituer un test de Connaissances générales approprié, mais le test sera alors **Difficile (—20%).** Il n'y a pas besoin d'un diplôme pour savoir que le meurtre est illégal, par exemple, mais il est impossible d'être informé de toutes les subtilités de la loi sans posséder la compétence Connaissances académiques (droit).

• Phase 2 - Les témoins
Chaque avocat présente ses témoins et procède à un contre-interrogatoire sur les témoins de l'adversaire. Le but recherché ici est de détecter toutes les incohérences, les tentatives de déguiser la vérité et les mensonges dont peuvent se rendre responsables les témoins par des déclarations préjudiciables, ou de déterminer les faits qui peuvent être utilisés pour saper l'influence des témoins hostiles. Ceci se résout par des **tests de Perception opposés.**

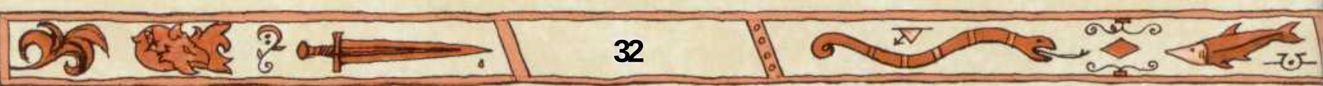
• Phase 3 — Conclusions
Chaque avocat fait usage de tous ses pouvoirs de persuasion pour convaincre le juge que les faits et la loi ne favorisent qu'un seul verdict : une sentence en sa faveur. On résout ceci au moyen de **tests de Charisme opposés.**

En fonction des circonstances, des modificateurs de difficulté des tests peuvent s'appliquer. Voyez la **Table 4-1 : Modificateurs de difficulté des tests au cours d'un jugement** pour plus de détails. La colonne Phase du procès de la table montre à quel(s) test(s) appliquer le modificateur.

Le vainqueur est l'avocat qui l'emporte sur au moins deux des tests de compétence opposés et le juge statue en faveur de son client.

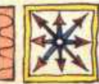
Bien évidemment, certains PJ ne s'en tiendront pas aux moyens légaux et essayeront d'obtenir un jugement favorable par tricherie, en utilisant le chantage, la corruption ou les privilèges de classe. Les PJ et les PNJ peuvent essayer tous ces moyens, et d'autres encore, pour influencer l'issue d'un procès, mais il revient au MJ de se prononcer sur les détails relatifs à ces comportements et l'influence qu'ils pourront avoir.













LES CULTES DE L'EMPIRE

« Myrtnidia nous enseigne qu'ilfaut trouver le pointfaible de l'ennemi et s'y attaquer avec la plus extrême énergie. Ceci peut s'appliquer à la guerre, à la politique et, oui, même à l'amour. »

— Caterina Confalone, prêtresse de Myrtnidia

Chapitre V



Le livre de base de *Warhammer, le Jeu de Rôle* fournit toutes les informations de base au sujet des dieux et des religions de l'Empire et du Vieux Monde. Mais l'Empire est une nation complexe, dotée d'une vie religieuse tortueuse. Ce chapitre est consacré à une étude plus approfondie de la trame religieuse de l'Empire et contient des informations propres à enrichir toute campagne dans *WJDR*.

LES HABITANTS DE L'EMPIRE ET LEURS DIEUX

Comme c'est le cas pratiquement partout dans le Vieux Monde, les gens de l'Empire sont généralement très religieux. Environnés comme ils le sont par les périls, les maladies et les démons, comment pourraient-ils ne pas avoir besoin de leurs dieux ? Partout dans les provinces, on honore de nombreux dieux et esprits tutélaires. En vérité, on y considère le fait de présenter des offrandes régulières à de nombreuses divinités comme un signe de bonnes manières, d'intelligence et de savoir-vivre. On ne sait jamais à quel moment on peut avoir besoin d'une faveur divine.

Les dieux de l'Empire étaient très différents dans l'antiquité. On honorait tous les dieux de la nature, les esprits ancestraux et même les divinités des tribus étrangères. Au fil du temps, certains de ces dieux, ayant perdu la faveur du peuple, ont été intégrés dans des cultes plus populaires, aux déités plus attirantes, dirigés par des prêcheurs charismatiques. Dans un grand nombre de cas, seul le nom de ces oubliés a perduré,en tant «qu'aspect» d'une divinité plus connue. D'autres sont demeurés dans la mémoire populaire sous forme de dieux mineurs et d'esprits régionaux, inconnus hors de l'Empire mais faisant toujours l'objet d'un modeste culte dans certaines provinces.

Les cultes interdits

Certains dieux du Vieux Monde ne sont pas considérés comme dignes de vénération. Pour une raison ou une autre, leur culte est interdit et leurs adorateurs persécutés. Pour certains d'entre eux, la sanction se limite à une amende ou à quelques coups de fouets lors de la première infraction. Pour d'autres, cependant, les châtiments sont beaucoup plus sévères et peuvent aller jusqu'à la mort par pendaison, décapitation, noyade ou crémation. Parmi les dieux dont les adeptes encourent ce genre de punition, on trouve Khaine, Seigneur du Meurtre et de la Furie des Morts ;Talos, un dieu de l'est du Stirland, que l'on appelle aussi «l'Indéfectible Ennemi des Nains»; et les quatre seigneurs du Chaos : Khorne.Tzeentch, Nurgle et Slaanesh.

Pourquoi ces dieux ont-ils tout de même des adorateurs alors que ceux-ci n'ignorent rien des horribles châtiments les attendent? Certains sont poussés par la peur. Ils offrent leur dévotion aux dieux qu'ils craignent pour se concilier leurs faveurs et pour les empêcher d'abattre leur colère sur eux ou sur leurs proches. D'autres ne sont que des aigris qui détestent le monde et aspirent à se venger ou bien des gens désespérés par ce qui s'y passe, qui espèrent arriver à survivre pour prospérer lorsque ces dieux auront imposé leur ordre nouveau. Ces individus sont ceux qvii sont attirés par les cultes des Puissances de la Ruine ; partagés entre la frénésie sanglante du Dieu du Sang, le désespoir grimaçant du Seigneur des Mouches, les perversités du Prince de la Luxure et la promesse de pouvoir du Grand Conspirateur, ce sont les traîtres de l'humanité. C'est contre eux et contre leur folie que les répurgateurs et les autres gardiens de l'Empire luttent jour et nuit.

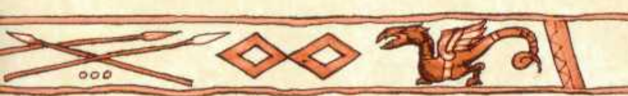
La place de la superstition



Bien qu'elle ne soit pas tout à fait religieuse à l'origine, la superstition tient une grande place dans l'esprit des gens du peuple et elle a certainement un impact sur la vie spirituelle dans l'Empire. Tandis que les Reiklanders sophistiqués essayent de tourner en dérision certaines de ces étranges coutumes et interdictions, la plupart des provinciaux ont la conviction profonde qu'il y a du vrai dans les anciennes croyances. Voici quelques superstitions très répandues dont les personnages joueurs pourront entendre parler au cours de leurs aventures dans l'Empire :

• Les chiens à trois pattes portent bonheur.

• La rosée récoltée dans les Jardins de Morr enlève les taches de rousseur, les kystes et les verrues et elle les expédie dans le royaume de Morr où elles s'en vont sur ceux qui s'y trouvent. Il ne faut pas abuser de ce remède, sinon les morts viendront vous hanter pour se venger.








Une simple question de chance

« Il y avait une fois un comte du Talabccland renommé à la fois pour sa sagesse et pour sa fortune. Toutefois, le plus grand de ses trésors était sa fille unique, qu'il considérait comme la plus ravissante et la plus chaste de toutes les demoiselles de son électorat. Lorsque sa fille devint femme, le comte fit savoir qu'il se sentait disposé à examiner les requêtes de ceux qui se présenteraient pour demander sa main. Ainsi, on alla porter cette proclamation partout dans l'Empire. Et peu de temps après, le palais se trouva plein à craquer de prétendants pleins d'espoir, dont les suppliques innombrables envahirent les appartements prives du comte du Talabccland.

« Hélas ! s'écria le chancelier du Comte, nous avons eu beau nous mettre à la tâche avec la plus extrême diligence, l'été est presque terminé et nous n'avons pas encore réussi à lire un dixième de toutes ces demandes. Et il nous arrive tous les jours de nouveaux soupirants pour ajouter encore à la besogne.»

C'est ainsi que les conseillers du comte se désespéraient et que les couloirs du palais résonnaient de la mélodie des luths et de poésies plaintives. Les servantes maugréaient qu'elles ne pouvaient plus accomplir leur travail sans trébucher sur des damoiseaux malades d'amour. Mais le comte supportait tout cela de bonne grâce, car il aimait tendrement sa fille. Cependant, au bout de quelques mois où aucun progrès n'avait été accompli, il convoqua son chancelier.

«Mon chancelier, lui dit-il, faites apporter toutes ces suppliques cet après-midi même et disposez-les sur la table ronde de la grande salle d'honneur.» Sur cette demande, les scribes rassemblèrent toutes les suppliques et les présentèrent sur la table ronde, en un tas d'une épaisseur de plusieurs pieds qui la recouvrait d'un bord à l'autre. Et ce n'était pas une petite table, car autour d'elle étaient installées deux douzaines de chaises, celles-là même sur lesquelles s'asseyait la fleur de la noblesse du Talabecland, les personnes assez privilégiées pour festoyer avec le comte lors des fêtes de l'Hivernage.

Au premier coup de la pendule, le comte entra dans la grande salle d'honneur où l'attendait son chancelier en compagnie de tous les scribes. 11 examina lamas de papier et la longue file des scribes et il fit lentement le tour de la table, par trois fois, puis il s'assit sur une chaise semblable en tout point à toutes les autres. Alors il posa la main sur le tas de documents et le divisa en deux parties égales, une à sa gauche et l'autre à sa droite. Le tas qui se trouvait à gauche, il ordonna aux scribes de l'emporter et d'en disposer comme ils l'entendraient. Pour celui qui se trouvait à sa droite, il commanda à son chancelier de s'y atteler avec la plus grande détermination.

Ainsi fut fait et les scribes se trouvèrent finalement en nombre plus que suffisant pour accomplir leur devoir. Bientôt, ils furent en mesure de présenter au comte une première sélection des candidats les plus convenables. Tous les prétendants éconduits furent promptement renvoyés du palais, au grand soulagement des servantes qui s'en trouvèrent fort aises. Pourtant, le chancelier était troublé et il trouva finalement le courage de parler à son seigneur en ces termes: «Ô, sage et généreux maître, j'ai bien médité sur cette affaire tous ces jours passés et je ne peux comprendre comment vous avez fait pour savoir que le bonheur de votre fille se trouvait d'un côté ou de l'autre. Il n'y a point là de philosophie naturelle que j'y puisse discerner et je voudrais bien savoir quelle sagesse vous avez mise en œuvre.»

Sur ces mots, le comte regarda son chancelier droit dans les yeux et lui répondit, «Eh bien! chancelier... Vous n'imaginez certes pas que je permettrais à ma fille d'épouser un homme malchanceux ? » »

- Les nains sont capables de sentir l'odeur de l'or.
- Il faut clouer un nécromancien à un arbre avant de le brûler, de peur que son esprit errant ne revienne posséder les vivants. Après ça, il faut déraciner l'arbre et le détruire.
- Celui qui meurt ivre ne peut trouver le repos dans la tombe et doit être enterré dans un fût de bière.
- Les hommes-bêtes s'enfuiront si vous criez très fort et que vous leur agitez une torche enflammée sous le nez.
- On ne doit pas couper de bois pendant la « mauvaise lune » (lorsque Morrslieb est dans son premier quartier). Le bois de chauffage que l'on coupe à cette période s'éteint rapidement.
- Les elfes meurent si on leur rase la tête.
- Cela porte malheur de recoudre un vêtement ou d'y mettre une pièce pendant qu'on le porte sur soi.
- Ceux qui travaillent dans les forêts ne seront jamais riches et ils ne vieilliront pas.
- Si vous vous lamentez trop fort lorsque vous êtes en deuil, les morts n'arriveront pas à se reposer et ils reviendront sûrement pour s'en plaindre.
- Le métal, le fer en particulier, protège contre la magie.

LES CULTES IMPÉRIAUX

La vie religieuse de l'Empire est naturellement dominée par les cultes des dieux les plus importants. C'est dans leurs temples et leurs oratoires que les gens déposent leurs offrandes quotidiennes, dans l'espoir de s'attirer leur faveur et peut-être d'améliorer leur existence. Par exemple, si un jour un marchand se trouve avoir des affaires à régler à la fois à sa guilde et au tribunal, celui-ci fera probablement une halte à l'autel de Véréna le plus proche pour y prier afin d'obtenir une bonne issue à son procès, puis il fera tourner vine pièce d'or entre ses doigts et murmurera une prière à Hândrich, le dieu du commerce, avant de prendre part aux enchères de la guilde. De son côté, un bureaucrate impérial sera bien avisé de demander à Sigmar de lui prêter sa force avant de tenter une médiation entre deux Électeurs engagés dans une dispute territoriale.

Ces cultes possèdent une influence politique considérable sur les rouages de l'Empire, que celle-ci se manifeste de façon religieuse ou fiscale. Ils peuvent faire appel à leurs adeptes pour accomplir des travaux en leur nom, certains ayant même des fanatiques tout disposés à mourir pour leur service. Les flagellants sigmarites et les sauvages «Fils d'Ulric» sont deux exemples parmi d'autres de ce genre de dévotion. Certains cultes, particulièrement les ordres verenéens, préfèrent conseiller les puissants, tandis que d'autres, comme les ordres shalléens, ont choisi de se concentrer sur leurs propres missions, à l'exclusion de toute autre préoccupation.

Cette dimension politique ne fait qu'emmêler un peu plus ce qui est déjà un réseau complexe de croyances religieuses et de superstitions. La vie spirituelle de l'Empire recèle vine infinité de subtilités, de nuances et de significations. On rencontre quelquefois des individus dont les discours religieux frôlent de près ceux des cultes des Puissances de la Ruine. Les étrangers en visite dans l'Empire en sont souvent réduits à se gratter la tête avec stupeur devant les circonvolutions religieuses qui semblent naturelles aux citoyens de l'Empire. Les gens des provinces ne font que rire de leur étonnement : « Si vous pensez que c'est terrible, vous devriez voir nos lois fiscales ! »









Manann

Manann est le seigneur des mers et le roi des tempêtes. Dieu majeur de la province rebelle du Pays Perdu, il tient également sous son emprise les côtes nord de l'Empire et les eaux de ses fleuves tant que l'influence de la marée s'y fait encore sentir. Le culte de Manann n'a jamais joué un rôle essentiel dans la vie religieuse de l'Empire, mais son culte et ses prêtres se sont trouvés en première ligne lorsque l'armée d'Archaon a envahi l'Ostland. Ses autels côtiers ont alors été détruits et ses fidèles passés au fil de l'épée. D'après les survivants, son temple de Salkalten a été épargné parce que de titanesques tempêtes, déclenchées par Manann lui-même, ont obligé l'aile nord de l'armée du Chaos à battre en retraite vers l'intérieur des terres.

La question de Stromfels

Proscrit dans l'Empire et le Pays Perdu, le culte de Stromfels adore une déité qui régit les dangers de la mer: les prédateurs tels les requins et les calmars géants, les tempêtes qui font sombrer les navires et prennent la vie des marins, les pirates et les naufrageurs. On le représente sous la forme d'un requin géant aux mâchoires grandes ouvertes, prêt à mordre, et ses adeptes ne le considèrent pas comme maléfique, mais ils pensent plutôt qu'il représente la mer telle qu'elle est: indifférente, violente, un milieu où le fort dévore et où le faible se fait dévorer. Ce dieu est l'ennemi mortel de Manann et ses adorateurs considèrent le sacrifice d'un prêtre de son ennemi comme le plus grand hommage qu'ils puissent rendre à leur dieu.

Le culte de Stromfels n'est pas un culte mineur rattaché à celui de Manann; en fait, l'adoration du Dieu Requin est punie de mort. Toutefois, certains érudits de l'Empire se sont livrés à des spéculations sur les similitudes qui existent entre les doctrines de ces deux cultes, ce qui en a mené certains à formuler l'hypothèse (jamais à portée de voix d'un prêtre ou d'un chevalier de Manann!) que Stromfels pourrait être un ancien aspect de Manann, une survivance de temps plus primitifs. La vérité, quelle qu'elle soit, reste inconnue.

Cultes mineurs

Dans l'Empire, il existe plusieurs cultes mineurs liés à Manann, qui l'adorent sous différents noms. Certains d'entre eux ne s'adressent qu'à un seul de ses aspects, comme le culte de Manalt par exemple, pour lequel il est le dispensateur des richesses de la mer, populaire chez les pêcheurs le long des côtes et sur les berges du Reik jusqu'à Carroburg. On connaît aussi le culte de Mathlann, propre aux elfes de la mer, qui glorifie la puissance des tempêtes, ainsi que celui de Manas, dieu des marées, révéré par les navigateurs.

Cependant, le plus étrange de tous ces cultes est celui de Manhavok, que l'on ne rencontre que dans quelques petits villages du centre du Stirland, bien loin de toute étendue d'eau salée. Les symboles, les rituels et les prières de ses adeptes évoquent fortement certaines pratiques archaïques du culte de Manann. Leurs légendes racontent comment, il y a des siècles, cette communauté a fui vers l'intérieur des terres pour échapper à un grand danger, bien qu'on ne dise pas lequel. Ces gens prétendent cependant être les véritables héritiers de Manann et ils attendent le jour «où la mer viendra purifier la terre entière. »

Morr

Morr est la divinité de la mort, des défunts, des rêves et des rêveurs. Il gouverne les illusions et toutes les choses qui ne sont pas ce qu'elles paraissent. C'est un dieu contemplatif qui protège les âmes des défunts du Chaos et des nécromanciens, tout comme ses prêtres gardent les corps qui sont enterrés dans les Jardins de Morr. Il défend également les rêves de ceux qui sont endormis contre les démons qui



Selon la légende, Manann appelle les marées du printemps en étreignant les deux lunes dans son poing.

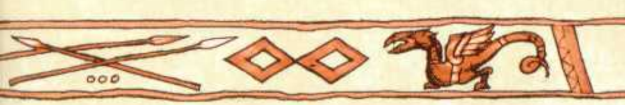
voudraient les pervertir. Morr et ses adorateurs sont les ennemis irréductibles des morts-vivants et ils s'opposent aux pilleurs de tombes et aux profanateurs. Le culte de Morr n'est pas un culte très populaire, mais il possède une importance toute particulière dans la vie religieuse du Vieux Monde, car tout le monde se présente un jour ou l'autre à la porte de son royaume.

La Confrérie du Suaire



Le culte de Morr est extrêmement discret. Les prêtres vêtus de noir du seigneur de la mort préfèrent prendre soin des endeuillés et des défunts, afin de s'assurer que les premiers reçoivent une consolation et que les seconds obtiennent le repos éternel. Il peut tout de même arriver que le culte s'implique dans la politique impériale lorsque les intérêts de Morr sont en jeu. Mais bien que ce culte lutte pour éliminer les nécromanciens et leurs suppôts, il n'entretient pas d'ordre de chevalerie; aucun templier ne prend les armes au nom de Morr. Les prêtres de Morr savent bien qu'un jour ou l'autre, tout le monde viendra à eux et à leur dieu, alors pourquoi accélérer les choses? Morr, comme ses prêtres, est extrêmement patient.

Toutefois, il existe des gens qui ne veulent pas attendre et qui pensent que les morts-vivants représentent un tel danger que l'action violente s'impose immédiatement, que la défense du monde doit passer par une grande croisade contre les nécromanciens et leurs répugnantes créatures. Il s'agit souvent de personnes, humains, elfes, nains et même halflings, ayant miraculeusement survécu à ce qui aurait dû être un trépas certain aux mains des morts-vivants ou ayant subi une terrible perte du fait de ces abominations. Quoi qu'il en soit,







KHAINE: UN ASPECT DE KHORNE OU UN FRÈRE JALOUX?

Khaine est le dieu du meurtre et des meurtriers et son culte est interdit dans tout l'Empire. C'est un dieu vengeur, violent, honoré **par** tous ceux qui désirent prendre la vie d'autrui et représenté sous la forme d'un démon à la bouche pleine de crocs, avec une dague dans chacune de ses nombreuses mains. Ses prêtres sont des assassins et des empoisonneurs et plus d'vine personne disparue a connu une mort funeste sur les autels de Khaine.

Certaines questions restent sans réponse notamment celle du lien entre Khaine et Morr, car tous deux revendiquent la souveraineté sur la mort et les défunts. De plus, la plupart des érudits affirment que Khaine n'est autre qu'un aspect de Khorne. Si l'on adhère à ce raisonnement, le culte de Khaine est une escroquerie. Il s'agit du culte de Khorne, atténué pour abuser les mortels stupides et leur faire croire qu'ils ne sont pas tombés dans le piège du Chaos. Les répurgateurs et de nombreux prêtres de Sigmar soutiennent cette analyse car ils voient peu de différence entre la soif de sang de Khorne et l'obsession de meurtre de Khaine.

Selon un autre point de vue, Khaine est le jeune frère de Morr qui, jaloux de l'autorité de son aîné, veut se l'approprier. Dans cette optique, les adorateurs de Khaine accomplissent leurs massacres comme des actes de foi, accélérant le trépas de leurs victimes pour que Khaine puisse dérober leur âme au moment où elle quitte le corps et ainsi augmenter son pouvoir. Pour le culte de Morr, il s'agit là de la plus terrible hérésie.

la seule chose qui donne à présent une signification à leur existence est de pouvoir mener une lutte perpétuelle contre ce fléau. Pour ces âmes torturées, il existe une organisation capable de comprendre leur misère : la Confrérie du Suaire.

Les hommes et les femmes de la Confrérie, qui s'appellent mutuellement «compagnons», vivent ensemble une existence proche de la vie monastique, humains et non-humains confondus, et se soumettent à une discipline ascétique lorsqu'ils ne sont pas en croisade contre ceux qu'ils appellent «les ennemis de la Vie.» En dehors des temps de prière, ils passent leurs journées à étudier les coutumes de leurs adversaires pour pouvoir mieux les combattre. En plus de leurs armures et de leurs armes, ils transportent toujours des pieux de bois d'aubépine et des maillets pour mettre fin à l'existence des vampires, et des cierges et du sel pour accomplir les rituels destinés à bannir les esprits tourmentés. Lorsque les nécromanciens redressent leurs têtes maléfiques pour se lancer dans leurs œuvres impies, les compagnons sont souvent là pour les traduire en justice, y compris lorsque les autorités officielles ne montrent pas le bout de leur nez.

Le quartier général de la Confrérie se trouve en Tilée, où le culte de Morr est fermement établi. Sur une montagne solitaire, près de Rémas, on aperçoit la silhouette trapue de l'ancien château de Monte Negro. Par peur et par superstition, les gens du pays l'évitent autant qu'ils le peuvent car des légendes locales prétendent que quiconque passe ses portes risque de rester pris au piège dans le royaume de Morr avant que son temps ne soit venu. C'est le très vieux mais encore puissant grand commandeur de la Confrérie du Suaire, Bassiano Dutra, qui dirige l'ordre.Autrefois prêtre de Morr, il faillit être tué par un vampire dans un manoir abandonné. Par miracle, il eut la vie sauve et depuis, il est convaincu qu'il s'agissait là d'un signe de Morr par lequel celui-ci lui assignait la mission de combattre les morts-vivants.

Mais ses supérieurs refusèrent de l'écouter et Dutra décida de quitter la prêtrise pour consacrer sa fortune familiale à combattre l'ennemi par lui-même. Depuis lors, il a rassemblé des partisans en accord avec ses idées et établi des chapitres dans tous les pays du Vieux Monde. Deux des plus importantes de ces compagnies se trouvent à Essen, en Ostermark et à Siegfriedhof, au Stirland.

Le culte de Morr n'est guère satisfait de tout cela, car la Confrérie déclare qu'elle agit au nom de Morr alors qu'elle n'a jamais reçu l'approbation ou le soutien de la hiérarchie de l'Église. À plusieurs reprises, le culte a déjà sollicité de l'Empereur l'interdiction de cet ordre mais les succès de la Confrérie lui ont acquis quelques alliés puissants et, jusqu'à présent, ceux-ci ont fait obstacle à toutes les tentatives visant à la faire disparaître.

Cultes mineurs

II existe plusieurs cultes mineurs de Morr, dont certains chez les peuples non humains du Vieux Monde. Les elfes des forêts de Loren et de Laurelorn le connaissent sous le nom de Sarriel, Seigneur des Rêves, tandis que les nains l'appellent Gazul, dieu mineur des morts, un protecteur de leurs ancêtres plongés dans le sommeil éternel.

Chez les humains, les prophètes et les extralucides l'honorent sous le nom de Forsagh, dieu de la divination et de l'interprétation des rêves. Au moment du nouvel an, ceux qui désirent savoir ce que le futur leur réserve s'adressent souvent aux prêtres de Forsagh. Les gens qui souffrent de cauchemars demandent également l'aide de Forsagh pour qu'il les aide à en décoder le sens.

Myrmidia

Déesse de l'art et de la science de la guerre, Sublime Généralissime et Souveraine des Champs de Bataille, Myrmidia est une déesse révérée par les officiers et les étudiants en stratégie guerrière qui pensent qu'un plan bien établi vaut plus de la moitié de la victoire. Dans les siècles derniers, son culte est remonté vers le nord, depuis ses terres natales d'Estalie et de Tilée, vers l'Empire et la Bretonnie. Dans l'Empire, le principal temple de Myrmidia est situé à Nuln et, depuis celui-ci, ses prêtres en sont venus à exercer une forte influence sur les aristocrates et les soldats des provinces du sud. Particulièrement depuis l'invasion d'Archaon, lorsque le culte a affirmé haut et fort que les tactiques indisciplinées des ulricains et les stratégies peu subtiles des sigmarites («le marteau n'est pas la seule réponse à tous les problèmes militaires», est un aphorisme typiquement myrmidien) ont souvent fait le jeu de l'ennemi et ont vidé l'Empire de ses forces, en le laissant affaibli face aux futures menaces. Cette attitude ne lui a pas attiré l'affection des hiérarchies des cultes de Sigmar ou d'Ulric.

Les chevaliers du Soleil

Fondé en 1457 CI, pendant les guerres arabes, après la déroute miraculeuse d'une armée ennemie, les chevaliers du Soleil sont réputés être des soldats d'élite qui, dans une bataille, accordent autant de valeur à la supériorité de l'intellect qu'à la force d'un bras armé. Ils préfèrent manipuler l'ennemi afin de l'attirer dans la pire des situations possibles avant de porter le coup de grâce, n'hésitant pas à utiliser la ruse pour prendre le dessus, une pratique que les ulricains trouvent tout à fait méprisable. Feindre la retraite, semer des informations erronées, utiliser des espions et même corrompre les officiers ennemis, tout ceci fait partie de l'arsenal de l'ordre du Soleil. Pour les myrmidiens, le seul but est de remporter la victoire et presque toutes les tactiques sont bonnes pour y parvenir.

Bien plus que dans les autres ordres de chevalerie, les chevaliers du Soleil mettent les compétences et les talents individuels au-dessus de la noblesse ou de la naissance. À cause de cette vision des choses, l'ordre est souvent la cible de nombreuses plaisanteries au sein des autres cultes. Celle-ci trouve son origine dans la bataille au cours de laquelle a été fondé l'ordre, lorsque des hommes et des femmes de toutes conditions sociales ont pris les armes dans un combat désespéré pour la défense de Magritta.Aujourd'hui encore, les «frères d'armes» considèrent chacun, même le fils du plus humble paysan, comme un égal du moment qu'il a fait la preuve de sa valeur à la bataille.

Les chevaliers se réunissent rarement en armée pour livrer bataille. Ils préfèrent opérer en petites unités, offrant leurs conseils et leur

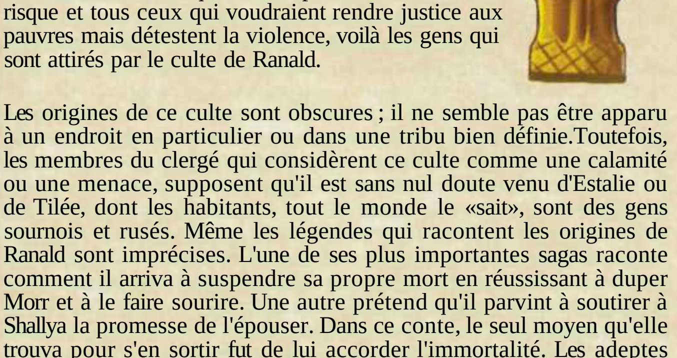
expérience du commandement partout où on les accepte. Il est rare qu'ils dirigent une armée, ils agissent plutôt en tant qu'aides de camps ou de conseillers et laissent l'aristocrate ou le général en chef récolter les lauriers de la victoire. Ils savent bien qu'en fin de compte la rumeur se chargera de faire savoir à qui elle est due. On a également vu des chevaliers du Soleil surgir soudainement sur le lieu d'une bataille, prendre la tête d'une compagnie en déroute et la rassembler pour la faire retourner au combat. Cependant, lorsqu'une compagnie de chevaliers décide d'agir ensemble, que ce soit comme lanciers montés ou à pied, il est pratiquement impossible de les arrêter et on a vu des troupes de mercenaires fuir le combat à leur simple apparition.

Cet ordre a une tradition très particulière, unique chez les ordres templiers du Vieux Monde. Après avoir terminé leur initiation, mais avant de recevoir leurs éperons et de devenir des chevaliers du Soleil à part entière, les nouvelles recrues doivent partir en errance dans le Vieux Monde pendant deux ans, en quête d'expérience et de savoir. Ils recherchent les batailles, les petites comme les grandes, se joignent à des compagnies de mercenaires ou voyagent simplement par monts et par vaux, à la recherche d'endroits où leurs compétences trouveront la meilleure utilité. On a vu des chevaliers solitaires conduire des révoltes paysannes contre des seigneurs injustes, dans le but d'acquérir la maîtrise des stratégies guerrières **(cf. Chevalier du Soleil,** page 124).

Cultes mineurs

II existe de nombreux cultes mineurs liés à Myrmidia en Tilée et en Estalie, mais seuls quelques-uns sont connus dans l'Empire. Parmi ceux-ci, celui qui a le plus de succès est le culte de l'aspect de la déesse que l'on connaît simplement sous le nom de «la Furie», incarnation de la sainte colère de Myrmidia à rencontre des agissements des suppôts du mal. Dans l'art, la Furie est représentée sous les traits de l'une des vierges guerrières de Myrmidia, le visage tordu par la rage et la lance levée, prête à frapper. La Furie plaît aux guerriers qui se laissent dominer par leur colère dans le feu de la bataille, plutôt que d'aborder le combat de façon plus calculatrice, en gardant la tête froide. La Furie est vénérée par une petite secte surtout présente au Reikland et sa popularité a augmenté depuis les défaites successives subies par les forces ulricaines au cours de la guerre. Ces défaites en ont conduit certains à se demander si le culte du Loup Blanc ne serait pas en déclin.

Ranald



Ranald est le dieu des filous, le saint patron des voleurs, celui qui vole autant pour le plaisir que cela lui procure que pour le profit qu'il en tire. Il est le jovial champion des opprimés, le fléau des m'as-tu-vu, le rôdeur nocturne. Rien ne vaut d'être fait si ce n'est avec panache et tout ce qui peut ridiculiser les autorités est une bonne chose. Son culte est populaire partout dans l'Empire et le Vieux Monde, dans toutes les couches de la société. Tous ceux qui pensent avoir été maintenus à un statut inférieur par la faute de la société, tous ceux qui vivent pour l'excitation du risque et tous ceux qui voudraient rendre justice aux pauvres mais détestent la violence, voilà les gens qui sont attirés par le culte de Ranald.

Les origines de ce culte sont obscures ; il ne semble pas être apparu à un endroit en particulier ou dans une tribu bien définie. Toutefois, les membres du clergé qui considèrent ce culte comme une calamité ou une menace, supposent qu'il est sans nul doute venu d'Estalie ou de Tilée, dont les habitants, tout le monde le «sait», sont des gens sournois et rusés. Même les légendes qui racontent les origines de Ranald sont imprécises. L'une de ses plus importantes sagas raconte comment il arriva à suspendre sa propre mort en réussissant à duper Morr et à le faire sourire. Une autre prétend qu'il parvint à soutirer à Shallya la promesse de l'épouser. Dans ce conte, le seul moyen qu'elle trouva pour s'en sortir fut de lui accorder l'immortalité. Les adeptes de Ranald affirment que ce fut une honnête transaction, tandis que les shalléens rétorquent que ce fut surtout un acte de compassion de la part de Shallya... pour elle-même.

- LES PORTE-BONHEUR ~

Dans l'Empire, comme dans toutes les contrées du Vieux Monde, il **existe** un commerce florissant de toutes sortes de colifichets et amulettes réputés avoir le pouvoir de secourir les gens. Tandis que certains de ces talismans sont pratiquement universels, d'autres sont propres à l'Empire. Les objets décrits ci-dessous viennent s'ajouter à l'assortiment de porte-bonheur décrit dans **le Chapitre 5** du livre de règles de *Warhammer, le Jeu de Rôle*. Bien que ces objets ne soient pas spécifiquement liés à Ranald, ses adorateurs en portent souvent un certain nombre.

TABLE 6-1 : TALISMANS IMPÉRIAUX

Talisman	Prix	Enc	Disponibilité
Boîte à souhait	10 co	25	Assez courant
Savon de sorcière	15 co	10	Assez courant
Patte de chien porte-bonheur	20co	_	Courant
Pistole d'enfer	35co	-	Inhabituel
Lambeau de bannière	50co	_	Rare

Boîte à souhait: cette lourde cassette de métal est gravée de symboles astrologiques ou religieux et de toutes sortes de runes ésotériques. Un petit réceptacle creusé au cœur du métal abrite un bout de papier sur lequel son propriétaire écrit son vœu le plus cher. Il suspend ensuite la boîte autour de son cou à l'aide d'un morceau de corde effilochée. La boîte est supposée tomber au moment où le vœu est sur le point de se réaliser. Vous pouvez utiliser une boîte à souhait pour bénéficier d'un bonus de +20% à un test de compétence lié à ce vœu. Vous pouvez par exemple l'appliquer à un test de Charisme destiné à impressionner la femme de vos rêves. Une boîte à souhait n'est utilisable qu'une seule fois.

Savon de sorcière: il s'agit d'une savonnette verdâtre et graisseuse, faite de graisse d'oie fondue à la lueur de l'Étoile du Sorcier. Comme elle est mêlée d'herbes et de substances censées porter bonheur, on dit que le fait de l'utiliser régulièrement pour se laver attire la chance sur son propriétaire. Vous devez le signaler à chaque utilisation. Un bloc permet de se laver vingt fois, mais son effet ne peut se manifester qu'une seule fois. Le savon de sorcière vous permet de relancer les dés sur un test de votre choix et de doubler le nombre de degrés de réussite.

Patte de chien porte-bonheur: c'est une patte prélevée sur un chien porte-bonheur à trois pattes. Vous pouvez l'utiliser pour relancer les dés sur un test de votre choix. Elle n'est utilisable qu'une seule fois.

Pistole d'enfer: ces talismans d'allure inquiétante sont des morceaux de métal martelé arrachés à l'armure d'un mutant, d'un homme-bête, d'un maraudeur ou d'un guerrier du Chaos. Elles sont plus répandues depuis la Tempête du Chaos et sont marquées de runes de mort. Les gens prétendent que lorsque vous en portez une, elle permet «d'acheter» les faveurs de Morr pour un court instant. Ces talismans ne sont pas à proprement parler illégaux, mais ceux qui les portent ont une réputation plutôt douteuse, si bien que se faire prendre par un répurgateur avec une telle babiole n'est pas une bonne idée. Vous pouvez utiliser la pistole d'enfer pour ignorer une attaque réussie. La pistole est utilisable deux fois, après quoi elle fond et disparaît. Vous devez annoncer que vous l'utilisez avant de calculer les points de Blessures subis.

Lambeau de bannière : **le** succès est une étrange chose. Certains sont convaincus qu'il peut se transmettre des objets aux personnes. C'est pour cette raison que les petits morceaux des étendards portés par les vainqueurs d'une bataille fameuse sont **des** articles très recherchés. Les bannières ayant appartenu à des régiments remarquables ou bien celles qui ont été bénies par le grand théogoniste ou touchées par la main de l'Empereur lui-même sont particulièrement prisées. Cousus sur un vêtement, roulés dans une amulette ou cloués sur un bouclier, ces lambeaux **de** bannières sont utilisés dans tout l'Empire comme talismans contre la mort. Vous pouvez utiliser ce talisman pour rejouer un test ou ignorer une attaque réussie. Il n'est utilisable que deux fois. Vous devez annoncer que vous l'utilisez avant de calculer les points de Blessures subis.









~ MAGNUS ET LE GRAND CONCLAVE -

Lorsque Magnus le Pieux accéda au trône, au xxiv[c] siècle, l'une des plus importantes questions auxquelles il se trouva confronté fut celle de maintenir la paix entre les diverses religions. Les mille années précédentes avaient été émaillées d'une série de guerres civiles, dont beaucoup étaient teintées d'un net aspect religieux. La rivalité et l'animosité étaient particulièrement marquées entre le culte de Sigmar et celui d'Ulric, qui avaient combattu l'un contre l'autre et avaient vu leurs partisans persécutés sur les terres contrôlées par leurs adversaires.

Svir une suggestion de la grande prêtresse de Véréna de Nuln, Magnus décréta que les grands prêtres de tous les cultes reconnus devraient se rencontrer tous les cinq ans, à Nuln, pour y régler leurs différends ; ou plus fréquemment si le besoin s'en faisait sentir. L'Empereur et la grande prêtresse jugeaient qu'ainsi, si des tensions devaient apparaître entre les cultes, cette rencontre leur permettrait de négocier afin d'aplanir les choses. Et, comme cette assemblée se tiendrait sous les auspices de l'Empereur en personne, il serait très difficile à tout participant de prendre la mouche et de tourner les talons en lançant un appel aux armes.

Jusqu'à présent ces rencontres, appelées «Grands Conclaves», ont parfaitement rempli leur rôle, quoiqu'elles se tiennent maintenant à Altdorf. Un conclave est prévu pour l'année prochaine, mais les perturbations causées par la guerre et les questions soulevées par la brève apparition de Valten jettent le doute sur la tenue de celui-ci.

Cultes mineurs

II existe plusieurs cultes mineurs liés à Ranald, qui se concentrent sur l'une ou l'autre des facettes de sa religion. Ranald le Bonimenteur est populaire à Marienburg auprès des marchands les plus impitoyables, chez qui les pratiques commerciales douteuses et les négociations déloyales ont été élevées au rang d'art. Dans les cités et les plus grandes villes de l'Empire, Ranald le Rôdeur Nocturne est le saint patron des monte-en-1'air et de toutes les canailles audacieuses. Une autre secte est très appréciée des joueurs qui aiment faire monter les enchères : celui de Ranald le Veinard.

Shallya

Le Vieux Monde est un univers très rude pour ceux qui y vivent. La maladie, les blessures et une malchance persistante peuvent pousser un homme ou une femme au bord du découragement et les priver de tout espoir. Ceux qui en sont arrivés là se tournent vers Shallya, la Blanche Colombe de la Compassion, dont les larmes portent la promesse de la miséricorde et du réconfort. À tous ceux qui sont emprisonnés ou cloués au lit par la maladie, à ceux qui sont condamnés à mort ou qui meurent dans leur lit ou sur un champ de bataille, Shallya, ses prêtresses et ses prêtres (car il y a également quelques hommes pour servir son ordre) apportent la paix, le pardon et l'assurance d'une vie meilleure dans l'autre monde.

Le culte est représenté dans tout le Vieux Monde et ses temples se doublent d'hôpitaux pour ceux qui sont trop pauvres pour pouvoir faire venir un médecin à domicile. Dans l'Empire, toutes les cités et les principales villes ont leur temple de Shallya, avec ses murs blanchis à la chaux, tandis que dans les petites villes et les villages, les temples et les oratoires dédiés aux autres dieux abritent souvent une petite chapelle dédiée à la Blanche Dame.

Cultes mineurs

II existe plusieurs cultes mineurs liés à Shallya, dans l'Empire comme ailleurs. Dans le Pays Perdu et dans l'ouest de l'Empire, la secte de Shallya la Purificatrice enseigne que même les mutants peuvent s'amender et, peut-être, guérir. Dans la vallée du Reik, on murmure qu'il existerait un village secret habité par des mutants qui vénèrent Shallya, quelque part dans l'arrière-pays de Marienburg. Les répurgateurs seraient enchantés de découvrir la vérité sur ce sujet.

Les pauvres Kislevites qui habitent les taudis de Talabheim l'appellent Salyak la Charitable. Son culte anime des soupes populaires qui fournissent de la nourriture à ceux qui, sans elle, seraient affamés et iraient parfois jusqu'à se laisser mourir. Quand ils condescendent même à y penser, les membres de la haute société de Talabheim regardent le culte de Salyak de très haut, en se demandant comment on peut gaspiller de l'argent et à perdre son temps à s'occuper de paysans qui ne sont que des sacs à vin et des paresseux.

Sigmar



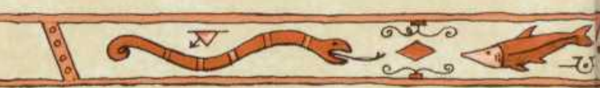
Sigmar est le plus populaire de tous les dieux de l'Empire. C'est également lui qui l'a fondé, du temps où il était encore un mortel, et c'est lui qui le défend toujours aujourd'hui sous sa forme divine. C'est sa religion qui fournit sa justification au gouvernement de l'Empereur et des Électeurs et ce sont ses légendes qui donnent l'exemple de ce que l'Empire devrait être. Mais de nos jours, son culte est en plein bouleversement et des lézardes commencent à se manifester dans sa fameuse unité, suite à l'invasion d'Archaon et à la possible réapparition de son dieu dans l'Empire.

Une unité menacée

L'invasion d'Archaon a déclenché une crise dans l'Empire, mais également au sein du culte de Sigmar lui-même. Au tout début du conflit, le grand théogoniste Volkmar fut capturé et torturé par Archaon en personne, qui le transforma en un élément vivant de sa bannière de bataille. Ayant acquis la certitude que Volkmar était mort ou qu'il ne tarderait pas à l'être, les membres du culte élevèrent l'Archilecteur Esmer à la grande cathédrale d'Altdorf.Toutefois, ils perdirent un peu de leur assurance lorsque qu'ils apprirent quelques semaines plus tard que Volkmar s'était échappé (à moins qu'il n'eût été relâché?). À présent, encore alité dans le monastère du Middenland où il se rétablit, Volkmar proclame qu'il est le grand théogoniste légitime et bat le rappel de ses alliés en prévision de son retour, en présentant le fait qu'il a réussi à survivre lors de sa captivité aux mains d'Archaon comme une preuve de la faveur de Sigmar. Esmer refuse d'admettre cette prétention et, par le biais de ses propres partisans, sème le doute quant à «l'évasion» de Volkmar. Des factions rivales sont en train de se constituer et il ne serait pas impossible qu'il se produise un schisme au sein du culte si les deux hommes s'obstinent à maintenir leurs revendications. S'il faut en croire les commérages, l'Empereur a dépêché ses collaborateurs personnels depuis le front, situé près de Middenheim, jusqu'à Altdorf afin de tenter une conciliation.

Le deuxième événement qui agite le culte découle de ce qui devrait être un bonheur suprême : le retour du dieu Sigmar au sein de son peuple dans le corps de Valten, un jeune forgeron. Quelle que soit la vérité sur les allégations de Lvithor Huss, le prêtre qui soutient que



I *L'autel de guerre du grand théogoniste de Sigmar est une apparition impressionnante et effrayante.*

Valten est bien Sigmar ressuscité, on ne peut nier que le jeune homme est un guerrier sans pareil. Ou plutôt qu'il «était», car il s'est volatilisé, disparaissant après les dernières batailles contre Archaon. Encouragés par Huss, certains membres du culte affirment que Sigmar est tout simplement reparti, comme il l'a déjà fait, et qu'il reviendra lorsque l'Empire aura à nouveau grand besoin de son aide. Néanmoins, de nombreux membres du clergé sigmarite sont habités de craintes inexprimables que leur dieu, si c'était bien lui, ait pu tout bonnement les abandonner ou pire, qu'il ait pu être tué. En public, les sigmarites conservent une apparence de sang-froid, mais il règne une grande agitation au cœur de leurs sanctuaires.

Cultes mineurs

II existe peu de cultes mineurs liés à l'Église de Sigmar, car l'unité est l'un des piliers de sa doctrine. Le plus connu de ces cultes est peut-être celui de l'Âge d'Or de Sigmar, qui considère l'ère de Sigmar comme une période de bonheur et de pureté vers laquelle l'Empire doit s'efforcer de revenir. Selon sa philosophie, toutes les évolutions qui ont eu lieu depuis lors ont été autant de manifestations de sa décadence. Bien qu'il soit parrainé par des personnes fortunées, qui aiment se déguiser et jouer à incarner de farouches primitifs, ce culte n'a que très peu d'influence.

Dissimulée au cœur du culte officiel se cache une autre secte, qui pourrait potentiellement se révéler très dangereuse pour la paix de l'Empire. Vénérant Sigmar sous son aspect de Grand Unificateur, le culte de Sigmar l'Empereur Dieu croit que la déification de Sigmar et son couronnement par Ulric démontrent la reconnaissance de sa primauté par les autres dieux. Peu à peu, sans faire de bruit, les prêtres de cette secte travaillent à faire de Sigmar le dieu unique de l'Empire, plutôt que son dieu principal. Ils considèrent la guerre actuelle comme la preuve que tout dévouement envers un autre dieu que Sigmar affaiblit son Empire. Bien que cette secte soit populaire chez les sigmarites radicaux, elle ne s'est pas déclarée ouvertement, de crainte que la hiérarchie, plus conciliatrice, ne décide qu'une purge pour hérésie s'impose afin de préserver la paix religieuse.

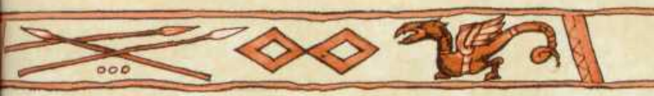
Taal et Rhya

À la fois tournés vers les aspects nourriciers et destructeurs de la nature, les rituels et les enseignements des cultes jumeaux de Taal et de Rhya régissent la vie dans les campagnes et les petits villages de l'Empire. Les membres de ce culte s'impliquent peu dans la politique impériale, car les sujets qui préoccupent l'Empereur et les Electeurs (les guerres, les traités et l'édification de monuments à la gloire de leur énorme ego) n'ont pour eux qu'un intérêt très limité. Leur univers gravite autour de choses bien plus élémentaires : la naissance d'un agneau, les épis mûrissants au soleil de l'été, la mort d'un vieux cerf sous la dent d'un prédateur et les jeunes couples qui s'en vont furtivement dans les bois pour y perpétuer le cycle de la vie.

Toutefois, depuis le début de la guerre, le culte s'est investi un peu plus activement dans les affaires impériales. Ses adeptes, qui ont toujours été nombreux dans les territoires sauvages de l'est, ont durement souffert des outrages d'Archaon. Ses légions ont profané et souillé les bosquets sacrés et les temples primitifs de Taal et les sanctuaires de Rhya ont été rasés ou brûlés sur le passage des hordes du Chaos. Peu de prêtres et de prêtresses en ont réchappé. On est sans nouvelles des hiérarques de l'Ostland, Klaus Hartwig et Ludmilla Gesling, qui avaient juré de défendre l'étang sacré de Rhya au cœur de la forêt à l'est de Wolfenburg. On ignore s'ils ont péri ou s'ils ont réussi à survivre dans les profondeurs de la forêt des Ombres. Le clergé de l'Ostermark et du Stirland prépare des expéditions afin de découvrir ce qu'il est advenu d'eux et de l'ensemble des membres du culte en Ostland.

Les Coureurs des Bois

Les adeptes de Taal et Rhya n'ont pas de templiers bardés d'acier et










Rhya est la déesse mère, source de fertilité et dispensatrice des récoltes d'automne.

Leurs membres sont recrutés parmi les jeunes gens des villages et des fermes et font leur apprentissage auprès des rôdeurs les plus âgés qui **leur** transmettent leur savoir et leur sagesse. L'initiation est longue, difficile, et un novice peut passer des mois, voire des années, sans approcher de colonie humaine. L'ordre n'a pas de quartier général officiel, mais ses membres se rassemblent tous les sept ans dans la forêt autour de Talabheim, la ville sacrée de Taal, pour renouveler leurs vœux et honorer leurs dieux.

Depuis le début de la guerre, l'ordre a pris une part active dans le combat contre Archaon. Ses membres ont mené des opérations de guérilla derrière les lignes ennemies, frappant avec la rapidité de l'éclair et se retirant tout aussi vite dans les étendues sauvages qu'ils connaissent mieux que personne. Ils ont également rendu des services inestimables aux troupes impériales, comme éclaireurs ou comme guides, en les avertissant des mouvements ennemis, en leur donnant une estimation des forces de l'adversaire et en leur permettant d'anticiper ses plans.

Cultes mineurs

Vénérés depuis les premiers jours de l'occupation humaine dans les terres de l'Empire, Taal et Rhya font **l'objet de** nombreux cultes mineurs, dont la plupart les honorent sous un nom local ou un aspect particulier. Ainsi, les elfes sylvains de Laurelorn connaissent Taal sous la forme deTorothal, déesse de la pluie et des rivières, tandis que les humains qui vivent sur la rivière l'honorent sous le nom de Karog, un nom qui pourrait être celui d'une divinité kislevite de l'antiquité. Les chasseurs du Talabecland et du Middenland, eux, font leurs sacrifices à Taal sous le nom de Karnos, Maître des Bêtes.

Rhya possède elle aussi ses cultes mineurs, comme celui de Haleth dans le nord et de Dyrath dans l'ouest, cette dernière mettant l'accent sur son aspect de maîtresse de la fertilité et de sage-femme. Le culte de Lupos le Loup, Seigneur des Prédateurs, est un culte mineur plus étrange et plus controversé par les érudits. C'est l'un des plus anciens de ces cultes **et** il existe des preuves démontrant qu'il était déjà là bien avant le temps de Sigmar. Certains émettent même l'hypothèse qu'il pourrait s'agir d'une forme primitive d'Ulric, qui aurait autrefois fait partie d'une triple entité intégrée dans une divinité archaïque : Ishernos. On n'en sait guère plus, car les fidèles de Lupos n'ont quasiment pas de lien avec la civilisation et sont réputés être des individus farouches et dangereux, même selon les critères des adeptes de Taal et Rhya.

festonnés de pennons aux couleurs éclatantes pour les représenter en rangs serrés sur les champs de bataille. Ils ne sont tout simplement pas de la trempe de ceux qui peuvent faire de tels guerriers. Les adeptes de ces deux dieux sont des gens de la campagne et des villageois, plus familiers avec la chasse au blaireau et les terriers de renard cachés au fond des bois qu'avec les lices des tournois. Mais cela ne signifie pas que le culte manque de défenseurs dévoués pour tout ce qui lui tient à cœur. En vérité, il existe un ordre ancien, dont la fondation remonte avant l'Empire, d'après ce que l'on dit : l'ordre de rôdeurs connus sous le nom de «Coureurs des Bois. »

Les Coureurs des Bois sont des individus exceptionnellement doués pour la vie dans la nature, dont la plupart vénèrent Taal plus que Rhya, bien que certains habitants du nord l'honorent sous son aspect d'Haleth la Chasseresse. Ils font serment de ne jamais demeurer à un endroit plus d'une semaine et ils patrouillent, à cheval et à pied, dans les régions les plus sauvages de l'Empire. Ils veillent sur les anciens temples et tumulus afin qu'ils restent inviolés, s'opposent aux déprédations impitoyables que l'on fait subir à la terre et aux rivières et éliminent les menaces issues du Chaos et des peaux-vertes. Ils voyagent généralement seuls, quelquefois en groupe de deux ou trois, et entrent rarement dans les villes. Armés d'arcs et d'épées, ce sont de puissants protecteurs des étendues sauvages.

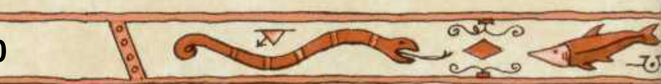
Ulric

Ancien et puissant, le culte d'Ulric, seigneur de l'Hiver, des Loups et de la Bataille, a grandement souffert de l'invasion d'Archaon. Ses guerriers étaient en première ligne lors de la plupart des batailles menées contre l'envahisseur, ainsi qu'au siège de Middenheim. Bien qu'ils aient fait obstacle aux ennemis et qu'ils en aient massacré un grand nombre, ils ont tout de même payé le prix fort si l'on compte le nombre de guerriers qui sont allés s'étendre dans la froide étreinte de Morr. Néanmoins, mourir au combat est un honneur pour un ulricain. Ce qui inquiète le plus les dirigeants du culte, c'est le problème du moral des troupes et du doute qui grandit dans les rangs. En plus de la mort de tant de vaillants combattants et des graves dommages infligés

~ LES ANCIENS CULTES ~

Certains érudits pensent pouvoir faire remonter les origines de nombreux dieux et pratiques religieuses à l'époque des tribus de l'antiquité. On ne sait pas grand-chose au sujet de ces «religions ancestrales», à part pour quelques runes gravées et d'étranges inscriptions. On pense qu'il s'agissait d'une forme primitive de culte de la nature et on peut encore en retrouver les traces, si l'on sait où regarder. Quelques érudits ont établi des liens entre des traditions et des éléments mythologiques communs, que l'on trouve à peu près partout dans le Vieux Monde, et les considèrent comme une preuve que cet ancien culte était jadis une religion répandue dans le monde entier. Il est vrai que les étranges cercles de pierres dans lesquels on prétend que les anciens pratiquaient leurs sanglants sacrifices se retrouvent d'un bout à l'autre de l'Empire. La plupart des cultes rejettent cette religion disparue et s'emploient à éliminer toute signification «ancestrale» qui pourrait être liée à ces monolithes et ces cercles. Seuls les prêtres de Taal et Rhya et les membres des ordres de Jade et d'Ambre accordent une quelconque valeur à ces pierres levées mystérieuses et séculaires.







Ulric, dieu de l'Hiver, des Loups et de la Bataille.



à la cité sacrée d'Ulric, le fait qu'ils n'aient dû leur salut qu'à l'arrivée d'une armée venue de l'ouest, des fidèles de Sigmar, et d'une autre armée composée de morts-vivants a suscité la rumeur selon laquelle il se pourrait que le temps de leur dieu touche à sa fin et que son culte soit déclinant. On entend de plus en plus parler de Myrmidia, dont le culte gagne du terrain dans les provinces du sud et certains guerriers évoquent l'un de ses cultes mineurs, la Furie, avec approbation. Bien que les choses en soient restées à quelques murmures pour le moment, l'Ar-Ulric et sa hiérarchie se montrent assez inquiets dans le privé.

Les Fils d'Ulric

Ainsi qu'il est dit dans le livre de base de *Warhammer, le Jeu de Rôle,* les Fils d'Ulric forment une secte d'hérétiques convaincus de leur droit naturel à diriger le culte d'Ulric en vertu de leur prétendue filiation directe avec le dieu lui-même. Il s'agit d'un culte sectaire, qui rejette tous les autres et leur refuse le droit de pratiquer leur foi dans les régions du nord, considérées comme le territoire sacré d'Ulric. Quant au culte de Sigmar, une branche extrémiste des Fils rejette même la divinité de Sigmar et affirme que le mythe de sa déification est un mensonge ou une illusion destinée à masquer une domination démoniaque. L'interdiction de cette secte a été prononcée depuis longtemps dans les articles de l'accord sur la religion de Magnus et ses membres, s'ils sont découverts, sont considérés comme des hors-la-loi et peuvent être mis à mort sur-le-champ.

Du fait de leur clandestinité, les Fils recrutent leurs membres avec le plus grand soin et dans le plus grand secret. Ils n'acceptent que les hommes et les femmes du nord, de lignée ulricaine avérée, et encore seulement après un examen minutieux afin de s'assurer de leur dévotion fanatique à Ulric. L'apprentissage et les cérémonies se déroulent dans des endroits secrets: dans le sous-sol de manoirs aristocratiques, des entrepôts ou des fermes abandonnés et d'autres lieux encore. Des formations plus poussées se tiennent dans les profondeurs sauvages de la forêt des Ombres et dans la Drakwald, où les recrues doivent prouver leur bravoure en tuant des bêtes sauvages à mains nues et à coups de dents. L'initié qui ne réussit pas ses épreuves, s'il ne meurt pas pendant leur déroulement, est généralement tué par son maître en combat singulier lorsque celui-ci décide de laver son honneur de la honte qui lui a été faite.

Depuis leur bannissement, les Fils sont devenus experts en dissimulation. Ils **se** cachent au cœur de la populace et peuvent même tenir des postes de haut rang au sein même du culte d'Ulric. Ils cherchent à affaiblir la hiérarchie officielle de l'intérieur et à saper l'autorité du graf, en attendant de s'emparer du pouvoir pour établir une théocratie. Ils sont nombreux à Middenheim et dans ses environs mais ont également un bon nombre d'adhérents dans le Nordland et à Carroburg.

Les dirigeants des Fils voient la guerre contre Archaon comme une chance pour eux et les bouleversements du culte officiel comme un signe de la défaveur d'Ulric à son encontre; Ulric dont la grâce véritable appartient à ses Fils, naturellement. Il y a actuellement des débats au sein de la secte pour savoir si le temps de frapper est venu et, en prévision de cela, on établit des plans de « purification » visant à assassiner l'Ar-Ulric et le graf Boris.

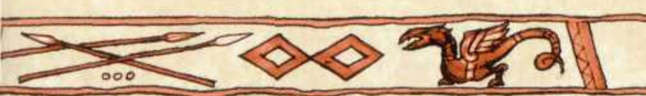
Cultes mineurs

II existe de nombreux cultes mineurs d'Ulric et les Fils n'en sont qu'un exemple illicite. Les cultes mineurs reconnus incluent celui d'Ursash,une secte norse qui vénère Ulric sous la forme d'un chasseur d'ours qui attaque souvent les fermes de Norsca pour les piller. Il y a aussi Ulric Main-Rouge, qui considère Ulric comme la personnification de la furie du berserk. Ce culte est populaire auprès des fantassins et des templiers qui se laissent envahir par la rage au cœur de la bataille, ce qui les rend souvent aussi dangereux pour leurs alliés que pour leurs ennemis. L'un de ces cultes mineurs, celui du Roi des Neiges, met plutôt l'accent sur la capacité à survivre aux rigueurs de l'hiver. Ses adeptes sont des ascètes qui vivent là où l'hiver est le plus rude, en se soumettant à des épreuves et en luttant non seulement pour survivre mais également pour se développer. On rencontre des adorateurs d'Ulric le Roi des Neiges depuis le Nordland jusqu'au Kislev et au Norsca et ils se sentent investis de la mission d'éprouver les autres comme eux-mêmes, en leur rendant la vie aussi difficile que possible durant l'hiver. Dans ce but, ils vont parfois jusqu'à détruire les réserves de vivres de leurs «élèves» pour leur imposer d'exercer leurs capacités à se procurer de la nourriture. Ce comportement ne les rend pas très populaires dans les régions où ils habitent.

Véréna

Connu dans tout le Vieux Monde pour son amour de la sagesse et de la justice, le culte de Véréna est tenu en haute estime par presque tout le monde, même si ses membres les plus assidus sont surtout des érudits, des juristes et ceux qui se passionnent pour la recherche de la vérité. D'ailleurs les sorciers sont les bienvenus dans ce culte, particulièrement ceux qui ont du goût pour les études académiques, comme les sorciers Célestes.

Le culte ne possède pas de hiérarchie centralisée (il préfère fonctionner de façon collégiale dans ses temples et entre eux), mais il n'en représente pas moins une force avec laquelle il faut compter dans la politique de l'Empire. Les prêtres et les prêtresses verenéens, tout comme ceux qui ont reçu leur éducation, sont souvent des conseillers occultes influents à la cour impériale ou chez les aristocrates. De même, les verenéens constituent une part impor-







LES DIVINITÉS MINEURES

Il existe de nombreux dieux spécialisés, associés aux métiers, au commerce et à de nombreux autres aspects secondaires de la vie de tous les jours. Ils ne possèdent pas de puissant clergé, ni de temples, mais sont plutôt honorés par les petites gens dans la tranche de population supposée faire partie de leur sphère d'influence. Certains de ces dieux sont considérés comme nuisibles et même illégaux dans certains cas.

TABLE 6-2 : LES DIVINITÉS MINEURES DE L'EMPIRE

Sphère d'influence	Nom
Commerce	Hàndrich
Affaires	Ranald le Bonimenteur
Vol de bétail	Gunndred
Voleurs	Ranald le Rôdevir Nocturne
Avocats	Renbaeth
Meurtre	Khaine
Berserks	Ulric «Main-Rouge»
Colère vertueuse	La Furie (Myrmidia)
Tempêtes	Stromfels
Richesses de la mer	Manalt
Mers et océans (elfes)	Mathlann
Marées	Manas
Rêves (elfes)	Sarriel
Protecteur des morts (nains)	Gazul
« Détourner le regard des autorités»	Ranald le Protecteur
Divination	Forsagh
Histoire	Clio
Calligraphies	Scripsisti
Forge (nains)	Grungni
Charité	Salyak
Maison et foyer (halfling)	Esméralda
Joueurs	Ranald le Veinard
Pluie et rivières (elfes)	Torothal
Forêts	Karog
Maître des bêtes	Karnos
Seigneur des Prédateurs	Lvipos le Loup
Chasseurs d'ours	Ursash
Fertilité (dans le nord)	Dyrath
Fertilité (dans l'ouest)	Haleth
Esprit de la terre	Ishernos
Hiver	Ulric le Roi des Neiges

LES NOMS RELIGIEUX DANS L'EMPIRE

Les citoyens de l'Empire reçoivent parfois un nom lié aux dieux. : Certains parents pensent que cela incitera le dieu en question à i regarder leur enfant d'un œil favorable ou peut-être à l'investir de l'une ou l'autre de ses qualités. Voici ci-dessous une liste non exhaustive des noms d'inspiration religieuse les plus communément utilisés.

- MASCULINS -

Nom	Signification
Mannslieb	« Bien-aimé de Manann »
Mannricht	« Manann est vertueux »
Mannsfried	« Ami de Manann »
Mannfred	« Consacré à Manann »
Ranelf	« Doté de la force de Ranald »
Rannalt	« Fils de Ranald »
Ralf	«Petit Ranald»
Seiger	«Celui qui recherche Sigmar»
Sigmund	«Allié de Sigmar»
Sigismund	«De la ligue de Sigmar»
Sigfried	«Ami de Sigmar»
Talecht	«Avec la sagesse deTaal»
Ulli	« Petit loup »
Ulfred	«Ami du loup»
Ulrict	« Pour Ulric »
Albrecht	« Né d'Ulric »

- FÉMININS -

Nom	Signification
Hannath	« Bénie par Haleth »
Renata	«Sœur de Rhya»
Sigismunda	«De la ligue de Sigmar»
Sigrid	«Sœur de Sigmar»
Sigunda	«Fille de Sigmar»
Talima	«De Taal»
Ulrica	« Pour Ulric »
Wolfhilda	« Femme aux loups »

tante du système judiciaire, juste derrière les sigmarites. Lorsqu'ils ne sont pas déjà impliqués dans une affaire, ils se mêlent souvent des procédures en cours en tant que «soutiens de la cour» lorsqu'ils craignent que la justice ne soit pas rendue comme il convient.

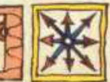
Au cours des crises du second millénaire, l'Empire a souffert des pertes cruelles en matière de connaissances et d'archives historiques et le culte a pris la responsabilité de retrouver ce savoir et de préserver ce qu'il en reste. À la suite des destructions causées par la guerre, le culte de Véréna est très désireux d'arriver à récupérer d'importants documents et artefacts restés dans les zones dévastées. C'est dans cette intention qui ses prêtres ont commencé à recruter des compagnies de mercenaires de bonne volonté pour accompagner des érudits verenéens en « missions de récupération » dans la zone des conflits. Pour les membres du culte, ces expéditions sont des actes de foi. Mais pour les créatures et les hors-la-loi qui se tapissent dans les ruines du nord, elles représentent des proies.

Cultes mineurs

Les cultes mineurs de Véréna se consacrent à des sujets spécialisés et à des occupations liées à la justice et à l'apprentissage. La secte de Clio honore Véréna sous son aspect d'Exploratrice du Passé ; elle est populaire chez les historiens et les explorateurs. Renbaeth l'Avocat exemplaire est un aspect masculin, celui qui recherche la vérité quel que soit l'endroit vers lequel l'entraînent ses preuves. Ses adeptes sont très peu nombreux. Scripsisti est vénérée des calligraphies. À l'origine uniquement préoccupés de beauté et d'exactitude dans la transcription, ses adeptes ont récemment commencé à protester contre la généralisation des presses à imprimer.









LES GRANDES PROVINCES

« Si l'Empire présente une once de cohésion, mon garçon, c'est pour une seule raison: notre ressentiment mutuel est toujours moins fort que notre animosité à l'égard de tous les autres. »

— Un prêtre de Sigmar

Chapitre VI



Bien **qu'il** se targue d'une grande unité, l'Empire n'est en réalité qu'une confédération de provinces plus ou moins indépendantes. Si les points communs sont nombreux, les contrastes restent grands. Certaines disparités sont issues de l'histoire, quelques provinces s'estimant supérieures pour avoir abrité les empereurs du passé, tandis que d'autres nourrissent une rancœur datant des guerres civiles, époque où les conflits entre provinces étaient monnaie courante. D'autres différences trouvent leurs racines dans la religion, les conflits d'antan entre les ulricains et les sigmarites restant un sujet sensible pour beaucoup.

Les querelles entre provinces sont souvent le fruit d'ambitions antagonistes de nobles maisons qui catalysent habituellement des crises découlant de disparités durables. Les Électeurs mettent habituellement leurs désirs dynastiques en adéquation avec les besoins de leur province, ce qui est la sovirce de nombreuses conspirations et conflits. C'est ainsi qu'au xvi^{c} siècle, l'Électeur du Nordland déclara la guerre à l'Ostland. Le souverain du Nordland, qui ne cachait pas son soutien à l'empereur de Middenheim dans la course au trône contre les sigmarites de l'est, n'agit en réalité de la sorte que parce qu'il voyait là une bonne occasion de s'emparer de quelques terres occidentales de l'Ostland. Mais jusqu'ici, chaque fois qu'une menace plus grande s'est présentée, l'Empire a eu la chance de voir ses provinces mettre leurs différends de côté et ne pas oublier leur intérêt commun. Reste à savoir si cette tradition va être respectée avec la crise actuelle.

Ce chapitre propose donc au lecteur un exposé des grandes provinces impériales, où les caractéristiques principales de chacune apparaissent. La fin de chaque section propose un index géographique de la province et des idées d'aventure pouvant s'y dérouler.

AVERLAND

FN RRFF

Nom **officiel:** grand comté d'Averland
Souverain : aucun ; succession incertaine
Gouvernement: autocratie royale soutenue par des propriétaires terriens féodaux
Capitale : Averheim
Villes franches : aucune
Exportations principales : bétail, articles en cuir, porcelaine, vin

La région

L'Averland, dénué des grandes forêts qui couvrent le reste de l'Empire, est une suite de plaines et de vallons s'étendant sur un axe nord-ouest/sud-est, entre les cours d'eau que sont le Reik supérieur, l'Aver et le bief Bleu. À l'ouest, on trouve leWissenland et Nuln, tandis que les plaines prennent de l'altitude vers l'est pour atteindre les Montagnes Noires et les Montagnes du Bord du Monde. C'est dans ces massifs que siègent les royaumes des nains, entre l'Averland et les Principautés Frontalières.

L'Averland est une contrée fertile aux plaines irriguées par les flots annuels des grands fleuves qui la bordent. Certaines années, les eaux montent bien plus haut que la normale et inondent nombre de cités et bourgs dressés sur leurs berges. Les Averlanders y voient le prix à payer pour les récoltes abondantes dont ils bénéficient. Au cours des dernières années, les Comtes Électeurs d'Averland ont commencé à discuter avec les nains de Karak Angazhar, dans les Montagnes Noires, de la possibilité de construire une série de barrages et de digues sur la rive nord du Reik supérieur, de manière à en contrôler les flots au cours de la saison des crues. Mais le Wissenland et la guilde des ingénieurs de Nuln s'y sont opposés. LeWissenland parce qu'il estime que les terres en pâtiront plus encore, tandis que la guilde revendique ce genre de travaux, qui devraient, selon elle, revenir aux humains.

Quand on s'écarte des cours d'eau, les plaines s'élèvent progressivement vers le centre géographique de la province où la vielle route des nains rencontre celle d'Agbeiten, à Heideck. Les terres intérieures de l'Averland sont faites de petits villages de fermiers éparpillés à travers les vastes fiefs de la noblesse rurale. Dans les terres occidentales et centrales de la province, les nobles se consacrent essentiellement à l'élevage du célèbre bétail à longues cornes de l'Averland. Ils mènent chaque année leurs troupeaux jusqu'aux parcs et abattoirs d'Averheim et de Longingbruck avant d'en exporter la viande. Si certains barons, en particulier du côté de Nuln, adoptent un comportement guindé et ne s'abaissent pas à mener leurs bêtes au marché, les familles conservatrices mettent un point d'honneur à conduire personnellement leur troupeau pour en faire l'étalage devant leurs rivaux. Les habitants de ces deux villes ont appris à rester à l'écart des tavernes locales quand les propriétaires fermiers sont en ville, leurs serviteurs étant connus pour aimer la castagne.






« Comment unjLverùuultrjâiHfla dtjprence entre sajëmme et ses vaclies ? Et (nnjjeutjias ! »

— PLAISANTERIE REIKLANDER

« Que Sigmar wusjrésetve, maisjaccorâ^intaiementjius de confiance atpc nains où à mes conjures Électeurs. »

— COMTE ÉLECTEUR MAWUS LEITDORF D'AVERLAND (DÉCÉDÉ)

« ùsjLverlanaers sont pas trop mauvaispour as Hommes. Ils ont mejorte personnalité, respectent leur parole et ne s arment pas d'airs inspirés comme as snobinards de ReiHUm. Etjnûs, ils tirassent lameilléure (rnre Humaine du sutf! Bon, ça vajias cHercRer loin nonjius, maïs au moins, on s'étoufjtjas avec ! »

— MARCHAND NAIN

«Jamaisnousrioublierons.Jamaisnousnepardonnerons.»

— INSCRIPTION RETROUVÉE PRÈS DU SITE DU MASSACRE DE STREISSEN de 2502

Dans la partie centre-sud et les terres orientales de la province, l'élevage laisse en partie place à la viticulture, le sol y étant plus propice à la vigne de qualité que dans la plupart des régions fertiles de l'Averland occidental. On y presse les vendanges, pour faire le vin sur place, à moins de les transporter jusqu'aux villes voisines où des courtiers les vendent aux vinificateurs de la région. Parmi les vins les plus célèbres de l'Averland, on compte le Grenzstadter, cru blanc qui s'arrache à prix d'or à Marienburg, où il est très en vogue, mais aussi, pour des raisons tout autres, le « rubis » de Longingbruck, produit peu élaboré qui fait la joie des mendiants distingués, de Nuln à Carroburg.

Tout à l'est, on trouve les courtiers en pierres précieuses, ressources minières et fourrures. De nombreux humains travaillent à la mine dans les contreforts des Montagnes Noires et des Montagnes du Bord du Monde. En échange du droit d'exploitation, ils reversent une partie du fruit de leur travail au seigneur des lieux. Néanmoins, rares sont ceux qui s'aventurent bien loin sous les montagnes car ils risqueraient d'empiéter sur les concessions des nains, qui n'hésitent pas à traîner les contrevenants devant les tribunaux humains pour y exiger des dommages et intérêts. Les Comtes Électeurs d'Averland font leur possible pour satisfaire les nains et ont discrètement demandé à leurs vassaux de se prononcer en leur faveur, du moins dans la mesure du possible.

Les fourrures issues des montagnes se répartissent principalement entre le castor, la loutre et, plus rarement, le vison bleu, nommé ainsi en raison des reflets qu'il présente. Les fourrures de qualité atteignent des prix élevés sur les marchés des grandes villes, où les trappeurs doivent prendre garde à ne pas se faire voler leur marchandise durement acquise.

Les habitants

Les Averlanders avancent que leurs ancêtres investirent la province au cours des grandes migrations qui se déroulèrent aux alentours de 1000 CI. Maîtrisant parfaitement les chevaux et les chars de guerre, les Brigondiens s'imposèrent sur les tribus existantes et devinrent les seigneurs de toutes les terres sur lesquelles leur regard se portait. Depuis leur grand campement et leur fort, sur le site de ce qui allait devenir Averheim, les rois brigondiens guerroyaient contre les humains des tribus Unberogen, Asobornes et Merogen, mais également contre les bandes d'envahisseurs orques et gobelins. Ils entretenaient de bonnes relations avec les nains, auxquels ils assurèrent souvent la cavalerie sur le champ de bataille. Les Brigondiens se firent une réputation de guerriers féroces qui aimaient frapper vite et fort, et ils jouissaient du respect des plus acerbes de leurs rivaux. Pour preuve, Siggurd, leur chef, reçut l'honneur d'accompagner Sigmar en personne lors de la charge finale de la bataille du col du Feu Noir.

Si le temps et les migrations ont apporté un sang nouveau en Averland, les traditions brigondiennes restent tenaces. Bien qu'ils ne prennent plus leurs voisins d'assaut (en dehors des rares guerres civiles) et qu'ils ne montent plus leurs chars au combat, les Averlanders constituent aujourd'hui encore des troupes solides qui savent conserver leur sang-froid et ne rompent pas facilement. Les nobles combattent en formation montée, armés de lances et d'épées, tandis que les fantassins, piquiers et arbalétriers assurent le soutien. Bien qu'aucun Comte Électeur n'assure la coordination militaire, la noblesse de la province a formé plusieurs régiments d'infanterie pour affronter la Tempête du Chaos, les rescapés revenant par petites groupes dans cette province disputée.

Le peuple d'Averland est assez étrange. On murmure que le fier sang des Brigondiens aurait figé avec le temps, la consanguinité et l'influence sinistre des Montagnes Noires. Le reste de l'Empire considérait déjà les Averlanders comme des individus «lunaires», mais l'avènement du Comte Électeur Marius Leitdorf, dit le Fou, ne fit rien pour limiter les railleries. Sous leur meilleur jour, on peut dire des Averlanders qu'ils sont ouverts, passionnés et honnêtes. Quand ils trouvent quelque chose d'amusant à un enterrement, ils rient à gorge déployée. Quand quelqu'un les dérange, ils lui font savoir. Les Averlanders sont connus pour leur générosité, en particulier dès que cela touche aux divertissements et à l'art du récit, détail qui n'aura pas échappé aux baladins. Les nains sont également les bienvenus en Averland, leur franc-parler étant très apprécié.

- EXPRESSIONS D[1]AVERLAND -

«Longue vie à Leitdorf!» Phrase courante de célébration, qui signifie plus ou moins: « Puissions-nous jouir de cette situation encore longtemps. »

«Aussi sûr que Siggurd» Avec une confiance souveraine. Exemple : «Aussi sûr que Siggurd, j'ai appuyé sur la gâchette.»

«Il est né à la lumière de Morr» Se dit d'une personne suspecte ou à l'allure inquiétante.

« Sur mon honneur » Contrat verbal.

Au chapitre des travers, on peut facilement trouver les Averlanders contradictoires, frivoles et lunatiques. L'astrologie et autres superstitions sont très populaires dans la région, et les marchands préfèrent parfois abandonner une affaire conclue à « une heure défavorable » ou un «jour de malchance». Marius Leitdorf, dont les déprimes sinistres et les rages incompréhensibles sont restées célèbres, était considéré comme l'exemple type du tempérament averlander. On a même entendu des tueurs de trolls raconter que les Averlanders étaient «un peu bizarres dans leur tête». Leur nature versatile a suscité de nombreuses plaisanteries sur les régiments d'Averlanders qui battent en retraite à la moindre frayeur, ce qui a le don d'irriter les intéressés au plus haut point. Ces derniers prennent très mal tout ce qui pourrait suggérer que leurs prouesses martiales sont inférieures à celles des citoyens des autres nations. Les Averlanders sont également connus pour leur intolérance à l'égard des hommes de loi et des contrats, car après tout un homme peut changer d'avis. Ceux qui traitent avec les Averlanders sont constamment soumis à l'insistance de ces derniers à tout faire «sur l'honneur», ce qui est pénible quand on connaît le manque de fiabilité dont ce peuple fait preuve. On murmure que cette «lubie de fer» serait en réalité une astuce des marchands du pays.

Actuellement, il n'y a pas de souverain établi en Averland. Leur Électeur, Marius Leitdorf, fut assassiné en 2250 CI et aucun prétendant au titre ne s'est pour l'instant démarqué. Les autres provinces voient là une attitude typique des Averlanders : alors que partout ailleurs, cela se serait décidé par une bonne guerre, aussi








L'OPINION DES ÉTRANGERS

« ils sont bien curieux, ces impériaux. Mieux vaut ne pas commencer à discuter avec eux, sans quoi on se retrouve vite avec de l'ale entre les mains et un repas complet sous les yeux. Ils ont un drôle de sens de l'hospitalité et cela ne les gène pas de se retrouver complètement ivres en présence d'invités. D'ailleurs, ils attendent que vous fassiez de même. Malgré cela, ils sont rusés et ingénieux. Je donnerais cher pour voir l'un de leurs ordres de magiciens s'installer en Tilée. »

— DIPLOMATE ADJOINT LIGUARDI MILLANGILO, EXTRAIT DE *CONSEILS POUR MON SUCCESSEUR*

« Les citoyens de l'Empire sont des soiffards prétentieux imbibés de guerre et de religion. Ils se croient supérieurs grâce à leurs canons, à leurs magiciens et à leurs armées prodigieuses, mais si leur nature malicieuse ne les avait pas poussés à s'affronter constamment les uns les autres, ils n'auraient jamais appris à tenir une pique, sans parler de créer ces monstruosités à «poudre noire».

« Leurs prètres bornés apprennent aux paysans à célébrer la gloire de l'Empire et de Siamar, leur Homme-dieu, de manière à ce que, à l'arrivée des sergents recruteurs (ce qui se présente souvent), les hommes se bousculent dans une espèce de fierté alcoolisée pour empocher les pistoles de l'Empereur. Leurs armées sont alimentées, non pas par l'honneur et le devoir, mais par le rhum et la rhétorique. Ne craignez pas le char à vapeur ou le long fusil d'Hocldand, car les hallebardiers ivres et rugissants sont plus dangereux, et infiniment plus communs, dans tous les sens du terme.

« Les gens de l'Empire n'ont aucun sens de la chevalerie. Leurs marchands sont vils, malhonnêtes et véreux, et ne respectent que l'or. On peut même dire que la noblesse de sang compte moins que la monnaie en ces terres barbares. Quant à la chère ! Pas question de trouver un vin décent, le cognac reste hors de prix et tous les habitants sont imbibés d'ale. »

— SIRE GILBERT D'ARNAUD, EXTRAIT DE *LETTRES AUX MIENS*

« Ils ont un jour de fête dans l'Empire, qu'ils appellent Wurstfest. A la période des moissons, chaque bourg ou village se reunit pour manger et célébrer ses dieux, sa province, son Empire et ses ancêtres. Même les pauvres servent des plats de saucisses. Toutes sortes d'horreurs sont entassées dans ces tuyaux, restes de viande en tout genre, pain, avais, sabots, cendre et même de la terre. Plus c'est gras et d'un goût douteux, plus ils sont contents. Ils s'empiffrent toute la journée, et avalent d'énormes volumes d'ale. Le soir venu, si une bagarre n'a pas éclaté, on en organise une. Ils se mettent à hurler dans tous les sens et se frappent dessus avec tout ce qui leur tombe sous la main. En général, i1s sont tellement ivres que les coups ne leur font rien. Une fois qu'ils sont à ce point atteints qu'ils en perdent connaissance, les festivités prennent fin. Tout ceci est considéré comme normal, et même nécessaire, pour «purifter l'air» entre voisins.

«Je dirais que cette tradition vous enseigne tout ce qu'il y a à savoir de l'Empire. »

— CORTEGA DEL CRISTO, DRAMATURGE ESTALIEN

« Surveillez leurs marchands, évitez leurs nobles et ne faites surtout jamais confiance à leurs femmes. »

— IVICH KARAMAVOV, CAPITAINE MERCENAIRE

« Pour des humains, on peut considérer qu'ils sont travailleurs et intelligents. Ils connaissent la valeur des affaires et ne vous manqueront jamais de respect s'ils savent qu'il y a encore de l'argent a grappiller. S'il pouvaient seulement arrêter leurs guerres pendant quelques centaines d'années, ils pourraient peut-être se montrer dignes d'intérêt. »

— ILLUTHUAIN CORNEILLÉTOILE, DE LA MAISON MARCHANDE CORNEILLÉTOILE

« Ils s'y connaissent en beuverie, en bagarre et en canons. De quoi mener une vie agréable, pour peu qu'on soit prêt à quitter les montagnes. »

— GIALAR KUNST, GARDIEN DU SAVOIR NAIN

« Ouais, enfile-moi ça dans l'entonnoir. Tant que c'est dans du boyau à saucisse, ils adorent. »

— TOBIAS RUMSTER, MARCHAND HALFLING

brève que franche, les Averlanders préfèrent recourir au jeu des manigances, de la surenchère et des manœuvres politiques. Les Leitdorf sont de relatifs débutants en matière de pouvoir. Ils ont évincé la famille Alptraum, qui régnait alors, et pris le pouvoir par un coup d'État aussi brillant qu'inhabituel. Mais cette emprise ne semble pas être vouée à durer. Pendant que les enfants et les parents du Comte Électeur s'affrontent, les Alptraum rebâtissent tranquillement leur fortune et leur influence. Pour compliquer les choses, les faveurs de la noblesse semblent changer avec chaque phase lunaire. A un moment, les aristocrates montrent une préférence pour un candidat, pour porter leur dévolu sur vin autre le lendemain. Il n'est pas un prétendant au titre qui puisse compter sur vin quelconque sovitien contre ses rivaux. Selon certains érudits, cette situation serait profitable à la noblesse fortunée du pays, car tant que les affaires électorales sont menées au nom d'vin défunt, on ne peut établir de nouvelles taxes ni intenter de noviveaux procès. Il est vrai que de nombreux marchands ont des raisons de se réjouir de ce svirsis et ne sont nullement pressés d'assister au retour à la «normale».

Les Averlanders ont un accent assez étrange, presque chantonnant. Ils ont tendance à adoucir les syllabes dvires et à allonger les voyelles. Nombreux sont les artistes et les jeunes aristocrates aux prétentions poétiques qui cherchent à imiter cet accent, croyant que tous les grands génies sont un peu fous.

Sites notables



Awrheiwi

Site du campement principal des Brigondiens, Averheim est la plus





grande ville de la région qui s'étend de l'Aver au Reik depuis que la naissance de Sigmar. Elle est bâtie sur un éperon rocheux qui domine l'Aver, si bien qu'elle reste hors d'atteinte des crues occasionnelles. C'est sur le point culminant de la cité, au bout de la route qui arrive de Pfungzig et de Heideck, que se tient la forteresse du Comte Électeur, derrière une épaisse muraille. Du haut de ses tours dominantes, la vue porte sur des lieues à la ronde.

On raconte que Siggurd en personne entama la construction de la forteresse appelée «l'Averburg» lorsque que Sigmar le fit comte de son nouvel Empire. Il voulait en faire un symbole de puissance et d'intimidation pour que personne, rebelle ou envahisseur, n'ose s'opposer à son autorité ou à celle de Sigmar, qu'il représentait. Bien entendu, le château a été reconstruit, élargi et réparé à plusieurs reprises, si bien qu'il est difficile de distinguer la vérité. Les érudits estiment que la construction remonte au début du premier millénaire, mais il est impossible d'en être certain sans examiner les fondations, ce qui nécessiterait de pénétrer dans les cryptes des Comtes Électeurs. Leurs requêtes n'ont jamais abouti, sans justification. Selon certains, plus que par respect de la propriété et de l'intimité, ces refus corroborent les rumeurs racontant que le bouclier, la lance et le char de Siggurd, supposés être des artefacts magiques de grande puissance, sont enfouis dans la crypte avec lui. Si tel était le cas, les Comtes Électeurs n'auraient pas de raison de s'inquiéter que d'autres sachent qu'ils possèdent de telles armes.

Averheim est également célèbre pour ses enclos à bétail, destination des grandes transhumances de l'été torride et nauséabond de la région. Pendant plusieurs jours, les rues sont bondées de têtes de bétail qu'on pousse au marché et de serviteurs de négociants agricoles qui viennent dépenser leur paye. La garde d'Averheim loue souvent des hommes en plus pour assurer un minimum de sécurité durant ces périodes de «festivités». Les enclos à bétail se dressent à proximité du **port,** non loin des abattoirs, pour que la viande découpée puisse être salée, séchée et chargée dans les chalands qui en assurent le transport. Depuis peu, un groupe de marchands use de glace extraite des montagnes et maintenue à température par magie pour garder la viande fraîche pendant le voyage. Les guildes des saliniers d'Averheim ont promis des représailles si jamais l'expérience venait à se prolonger.



La colonne des Crânes constitue un monument célèbre de la cité marquant l'apogée de l'armée de Gorbad Griffe de Fer à travers l'Averland, au cours du xvin[e] siècle. Bien que l'Averburg ne soit jamais tombée, la ville fut envahie par les forces de Gorbad, qui atteignirent la Plenzerplatz, place principale d'Averheim. C'est là que le grand comte et sa garde personnelle, ainsi que les soldats restants de l'Averland, leur tombèrent dessus. Massacrée par des centaines de résistants, l'armée de Gorbad dut passer son chemin et le Comte Électeur exigea qu'un monument soit construit à l'aide des crânes des orques tués. Aujourd'hui encore, on raconte que du sang coule des orbites de certains crânes lors de la nuit du Mystère.

Dans l'état actuel des choses, le contrôle d'Averheim n'est pas clairement défini. Si officiellement, c'est la famille de Marius Leitdorf qui possède et régit les terres et les affaires d'Averheim, les conflits internes incessants ont permis à d'autres factions de glaner un certain pouvoir au sein de la cité. De nombreuses familles de la noblesse, en particulier les Alptraum, disposent d'une influence grandissante auprès des guildes locales et des commerçants. La rumeur de la rue parle de liens avec le milieu du crime, mais également de pots-de-vin et de coercition. À en juger par les rénovations et la nouvelle décoration, le temple local de Sigmar aurait bénéficié de donations consistantes dernièrement. Les voleurs se montrent également de plus en plus effrontés. Si la garde de la cité continue de maintenir la paix « au nom du comte», elle n'a pas l'autorité ou les fonds nécessaires pour lutter contre les bandes importantes qui ont commencé à sévir. Personne ne sait exactement si ces groupes sont le fruit de manœuvres politiques de la noblesse ou marquent seulement un manque de discipline. La plupart des gens pensent que celui qui prendra la tête d'Averheim accédera ensuite au titre de Comte Électeur. Avec cette offre à la clef, on peut penser que la violence sous-jacente que l'on perçoit actuellement ne va pas mettre longtemps à éclater avec fracas pour répandre le sang dans les rues et bouleverser l'ordre établi.

Heideck

Construite comme étape de voyage sur la vielle route des nains, à l'apogée de l'empire nain, la ville de Heideck était en ruine lorsque les humains s'établirent dans la région au cours du premier millénaire. Depuis, elle constitue un carrefour important pour le trafic arrivant du Reik supérieur et passant par Agbeiten, mais également entre le col du Feu Noir et Averheim. Ce site sécurisant, même s'il reste bien terne, dispose d'un marché au bétail pour ceux qui ne désirent pas se rendre jusqu'à Averheim.

Les érudits viennent à Heideck pour examiner ce qui reste des ruines naines, tandis que les chasseurs de trésor s'y rendent fréquemment pour trouver un accès aux catacombes perdues des nains, qu'on dit scellées depuis bien longtemps et regorgeant de richesses. Que ces souterrains existent ou pas, les habitants de Heideck se remplissent les poches en vendant « d'authentiques » cartes aux visiteurs les plus candides.

Comme pour Averheim, le contrôle de Heideck se dispute entre plusieurs parties. Les politiciens et les baillis locaux ont pour tâche de mettre en œuvre les intrigues des nobles, des marchands, des idéalistes et des radicaux. Certains pensent que Heideck accordera son soutien à celui qui obtiendra l'indépendance de la ville, tandis que d'autres estiment que la cité restera fidèle aux Leitdorf. Seul le temps le dira.

Grenzstadt

La forteresse de Grenzstadt, qui est également dirigée par un représentant du Comte Électeur, protège l'extrémité occidentale du col du Feu Noir, la vielle route des nains la traversant. Grenzstadt est un site majeur pour le commerce de la fourrure, des pierres précieuses et du métal, et elle abrite des entrepôts et un marché corporatif. Il n'est guère surprenant d'y trouver une importante population naine, qui représente près de dix pour cent des habitants de l'endroit. Ces nains font office de représentants en négoce de leurs clans et proposent des services de grande qualité, du moins à ceux qui peuvent se les offrir. Les rumeurs qui circulent dans les tavernes racontent également qu'ils surveilleraient de près les activités locales, à la recherche des contrebandiers qui pillent les biens des nains pour les revendre à

Les Averlanders commercent énormément avec les nains des Montagnes Grises, plus particulièrement dans la ville fortifiée de Grenzstadt.

l'Empire. De ces mêmes sources, on apprend que ceci expliquerait la récente disparition de plusieurs mineurs qui s'étaient vantés d'avoir fait une «découverte extraordinaire» dans les collines.

Streisseïi

Si l'esprit de la révolution a quelque part gagné les Averlanders, pourtant traditionalistes, c'est bien dans le bourg de Streissen. Cette ville dispose d'une petite université et d'une école de médecine. Streissen a toujours montré un réel intérêt pour les idées nouvelles venues d'ailleurs, à tel point que les Averlanders ont l'habitude de dire, au sujet des habitants de cette ville, que «quelque chose cloche dans leur tête» ou qu'ils «passent trop de temps avec les Nulners et les Stirlanders». Les classes moyennes et privilégiées de Streissen tirent une grande fierté de leur relative ouverture d'esprit et se voient comme l'élite intellectuelle de l'Averland.

C'est ainsi qu'au cours du dernier siècle, et sous l'influence de nouvelles idées politiques venues de Nuln, les dirigeants de Streissen se sont débrouillés pour que la Comtesse Électrice, qui était alors la jeune Ludmilla Alptraum, leur accorde un statut proche de l'indépendance. Streissen bénéficia ainsi de droits, en particulier celui d'élire ses propres chefs, et se trouva libérée de tout devoir et de toute taxe envers la couronne d'Averheim. Pendant des décennies, les gens de Streissen envisagèrent l'avenir avec un optimisme serein. C'est alors qu'en 2502, des émeutes firent suite à la pénurie de nourriture engendrée par quelque rouille végétale. Les autorités, qui s'étaient contentées d'assurer une sécurité minimale, se retrouvèrent démunies lorsque des agitateurs prirent la tête de la foule et s'arrogèrent le statut de communauté.

Dans l'espoir de réprimer cette révolte, le conseil de la ville requit l'envoi de troupes auprès de la grande comtesse Ludmilla, alors âgée, mais la vieille dame n'accéda à leur requête qu'à la condition que la ville de Streissen renonce à tous ses privilèges durement acquis. Acculés, les dirigeants de la ville s'exécutèrent et les forces armées de Ludmilla ramenèrent l'ordre dans un bain de sang historique, à tel point que «Streissen» est encore aujourd'hui intimement lié au mot «atrocité» dans l'esprit des gens.

C'est désormais un gouverneur qui dirige Streissen au nom du comte défunt. L'université s'est débarrassée de ses membres les plus radicaux et plus personne ne parle désormais d'«indépendance» ou de «pouvoir du peuple», du moins pas ouvertement. Certains individus pensent qvie la ville n'hésitera pas à apporter son soutien à la cause des Alptraum.

Streissen, ville fortifiée aux maisons blanchies et aux nombreux parcs publics, est un important foyer de conspiration contre l'autorité d'Averheim. Des agitateurs et autres fomenteurs de troubles se réunissent en secret avec tous ceux qui nourrissent un ressentiment en essayant de les rallier à «la cause». On raconte que des sectes du Chaos seraient actives dans la région, cherchant à subvenir les autorités comme les révolutionnaires. Il ne s'agit peut-être que d'une rumeur portée par la tension des conflits, mais si elle s'avérait fondée, la menace serait grande.

Exemple d'Averlander

Anders **Guttmann,** marchand et coîlectioiiiieiur

« Mm cher monsieur ! L'affaire que je vous propose est tris simple •• il s'agit inné exhibition dent lé eut est dé retrouver dé maqnmmus artefacts ferdus defuis des temps mmémcriatpc. Bien entendu, tijades ris^uesȷ mats toute affaire en comporte, vous en convienare^Ced dit siks nains vous prennent, vous devre^wus démuidêr tout seul. Cest imeurs four cela que je vous paye si cher. »

Anders Guttmann, est un véritable esthète, même s'il est lui-même loin d'être un canon de splendeur. Il admire la beauté et la chérit comme tout grand art le mérite. Ce qui est beau ne doit pas resté sous terre, dissimulé dans les ténèbres, la poussière et les cadavres moisis... non ! Ces superbes reliques doivent finir chez quelqu'un qui saura les apprécier à leur juste valeur, comme Anders Guttmann.

Guttmann est un homme obèse aux manières révérencieuses, et aux joues tombantes et marquées par la vérole. Son commerce, basé à Grenzstadt, est prospère, spécialisé dans les métaux précieux et les gemmes. Il a des contacts à travers tout l'Averland et le Stirland, ainsi que dans toutes les grandes cités de l'Empire et à Marienburg.Anders est également un collectionneur avide de reliques du passé et commandite à grands frais des expéditions de «recouvrement». Bien entendu, il ne s'agit que de missions vouées à piller d'antiques cryptes, tombes et forteresses naines abandonnées. Guttmann paye bien, mais n'offre aucune assistance aux aventuriers qui se font attraper car il a bien trop peur des nains et de leurs représailles. Il s'arrange également toujours pour que les gens qu'il emploie n'aient aucune preuve de son implication.

Selon les besoins du MJ, Anders Guttman peut servir de marchand plutôt honnête ou de parrain du crime.

Idées d'aventures



Le nain qui en savait **trop**

Les PJ déambulent dans les rues de Streissen lorsqu'un nain accourt vers eux, attrape la manche du personnage qui a l'air le plus futé et dit : «Vite ! Le temps presse ! Le chien hurle à la lune rouge et les ours d'Averland n'ont pas de queue ! Prenez ceci et partez ! » Le petit personnage fourre un document dans la main du PJ et s'enfuit avant que la garde n'arrive. Les représentants de la sécurité interrogent les PJ, mais à moins que ceux-ci parlent du document et le leur délivrent, ils poursuivent leur chemin à la suite de l'étrange nain.

Le document prouve l'existence d'une conspiration sur le point lancer une rébellion à Streissen au moment même où un désastre s'abattra sur Averheim. Mais pourquoi un chien hurlerait-il à la lune rouge et qui se soucie de l'absence de queue chez les ours... d'ailleurs, les ours n'ont pas de queue, si? Et puis, qui était ce curieux

- ANDERS GUTTMANN - MARCHAND ET COLLECTIONNEUR

Race: humain
Carrière : Marchand (ex-Artisan)

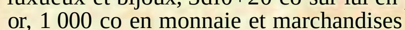
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	38%	36%	41%	45%	55%	54%	56%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	3	—	1	—

Compétences: Charisme, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Équitation, Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cristallier, marchand +10%, orfèvre), Perception
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Dur en affaires, Intelligent,
Armure: aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), dague
Dotations: maison bourgeoise, voiture et chevaux, vêtements luxueux et bijoux, 3d10+20 co sur lui en permanence, tabatière en or, 1 000 co en monnaie et marchandises



~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DU GRAND COMTÉ D'AVERLAND (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
AVERHEIM	V	Contesté	9400	4	Commerce, gouvernement, bétail, agriculture	35a & 80b/350c	Capitale provinciale, bac
Friedendorf	Vil	Contesté	98	2	Bétail, agriculture	-/10c	Connu pour ses sucreries
Monheim	Vil	Contesté	24	1	Autosubsistance	-/3c	
Ruhgsdorf	Vil	Contesté	94	2	Bétail, agriculture	-/10c	
Sorghof	Vil	Contesté	37	1	Autosubsistance	-/4c	
Tannfeld	Vil	Contesté	43	1	Autosubsistance	-/4c	
AGBEITEN	B	Comte Matthias von Grünwald	350	2	Agriculture, ovins	15b/3Oc	La plupart des habitants vénèrent Taal, bac
Ensdorf	Vil	Comte von Grünwald	88	2	Agriculture	-/10c	
Naabeck	Vil	Comte von Griinwald	46	1	Autosubsistance	-/4c	
BERNLOCH	B	Baronne Elise Aider	250	2	Chèvres, agriculture	12b/25c	Connu pour son Bernloch (fromage à pâte dure)
Jehlfeld	Vil	Baronne Aider	52	1	Autosubsistance	-/5c	
BIESWANG	B	Baron Boris Ulbricht	320	2	Agriculture	15b/36c	
Hirshhiigel	Vil	Baron Ulbricht	88	2	Agriculture	-/10c	
COLMFÄHRE	B	Baron Sigmund Hindenberg	280	2	Agriculture, ovins	12b/3Oc	Bac
Volsbach	Vil	Baron Hindenberg	35	1	Autosubsistance	-/4c	
GRENZSTADT	V	Contesté	2 520	3	Agriculture, bétail	20a & 60b/160c	Patrouilles autour du col du Feu Noir
Buch	Vil	Contesté	92	2	Agriculture	-/10c	
Dorfbach	Vil	Contesté	45	1	Autosubsistance	-/6c	
HEIDECK	B	Contesté	420	2	Agriculture, bétail	35b/80c	
Willenfeld	Vil	Contesté	34	1	Autosubsistance	-/4c	
HOCHELEBEN	B	Comte von Grûnwald	375	3	Commerce, fourrures, minerai	15b/35c	Terminus du trafic fluvial du Reik supérieur
Kulz	Vil	Comte von Griinwald	43	1	Autosubsistance	-/5c	
Spalt	Vil	Comte von Grünwald	49	1	Autosubsistance	-/5c	
LENGENFELD	B	Comtesse Carmilla von Sachs	560	3	Pêche, agriculture, bétail	40b/150c	Bac
Gebenbach	Vil	Comtesse von Sachs	38	1	Autosubsistance	-/4c	
Mantel	Vil	Comtesse von Sachs	60	2	Agriculture	-/6c	
LONGINGBRUCK	B	Comtesse Selena von Kusch	850	4	Agriculture, vin	45b/180c	Le plus grand temple de la ville est dédié à Véréna
Tandem	Vil	Comtesse von Kusch	78	2	Agriculture	-/8c	
Zang	Vil	Comtesse von Kusch	38	1	Autosubsistance	-/4c	
PFUNGZIG	V	Comte Dieter von Heine	3580	3	Agriculture, bétail, commerce	10a & 4Ob/175c	Bac
Dietfurt	Vil	Comte von Heine	28	1	Autosubsistance	-/3c	
Essing	Vil	Comte von Heine	68	2	Agriculture	-/7c	
Zell	Vil	Comte von Heine	76	2	Agriculture	-/8c	
STREISSEN	V	Famille Leitdorf	5 500	3	Agriculture, commerce, vin	20a & 50b/200c	Bac
Dachbach	Vil	Famille Leitdorf	82	2	Agriculture	-/10c	
Eining	Vil	Famille Leitdorf	45	1	Autosubsistance	75c	
Pilsach	Vil	Famille Leitdorf	77	2	Aie, agriculture	78c	
Siegenhausen	Vil	Famille Leitdorf	37	1	Autosubsistance	-/4c	
WUPPERTAL	V	Famille Leitdorf	1100	3	Commerce, agriculture, travail du bois	40b/100c	Forteresse sigmarite, sanctuaire dédié à Joseph le Vénérable, bac
Gerzen	Vil	Famille Leitdorf	32	1	Autosubsistance	74c	
Mùhlfeld	Vil	Famille Leitdorf	73	2	Agriculture, vin	78c	
Thann	Vil	Famille Leitdorf	41	1	Autosubsistance	74c	

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1000 - 10000), B = bourg (100 - 1000),Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; **Richesse** (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).





nain? Bien que les personnages ne soient pas sûrs de retrouver cet étrange individu, leurs recherches pourraient révéler une menace plus grave, comme une secte du Chaos manipulant les deux parties.

Longingbruck ou crève !

Le baron von Tasswinder, aristocrate relativement pauvre de l'Averland occidental, a de sérieux problèmes. Il doit beaucoup d'argent à ses créanciers et il lui faut absolument se rendre au marché aux bêtes de Longingbruck pour essuyer ses dettes. Là-bas, la première personne à amener 200 têtes de longues cornes sera payée au double de la normale, comme l'a promis le représentant d'un riche noble du Wissenland. Mais il y a un problème : quelqu'un a décidé de provoquer la perte du baron von Tasswinder. Ses employés l'ont abandonné après le passage à tabac de deux d'entre eux par des voyous non identifiés et quelqu'un est venu lui voler du bétail pendant la nuit. Il a besoin d'une assistance rapide avant d'être devancé par ses rivaux sur la place du marché. Il est lui-même trop âgé pour faire le voyage et les serviteurs qui lui restent ne sont pas d'un grand service. Mais les PJ sont disponibles...

Il engage les personnages pour guider son bétail jusqu'au marché, mais également pour conduire sa superbe nièce au temple de Véréna, où elle doit entamer sa formation d'initiée. Sur la route, les PJ devront faire face à divers soucis : bétail dissipé, jeune femme amoureuse qui découvre le monde, vols de bétail nocturnes par des hommes masqués, puis assaut final par des individus prêts à tuer pour empêcher le baron von Tasswinder de s'en sortir. Mais qui manigance toutes ces attaques? Et qu'est-ce que la nièce du baron a à voir avec tout cela?

HOCHLAND

EN RREF

Nom officiel : grande baronnie du Hochland
Souverain : Comte Électeur Aldebrand Ludenhof, grand baron du Hochland, maréchal du bief de laTalabec, défenseur des Sanctuaires, baron de Hergig
Gouvernement: féodal, entouré d'une assemblée de barons, de citoyens et d'ecclésiastiques. Actuellement sous loi martiale
Capitale: Hergig
Villes franches : aucune
Exportations principales : bois, marchandises en bois

« Nous survivons, et la où if y a de la survie, il y a de l'esjoir. »

— COMTE ÉLECTEUR ALDEBRAND LUDENHOF

«Autrefots, le Hochland était la lumière de l'est. Désormais, il ne reste plus que des braises.»

— UN RÉFUGIÉ DE HERGIG

«J'm'amuserais pas à faire de la « récup » au Hochland si j'etais toi. Le comte a décidé qu'le vol méritait la corde et ses hommes la passent au cou des étrangers, pour peu qu'ils aiment pas leur accent ! »

— UN AUBERGISTE DE TALABHEIM

La région

Le Hochland, qui comprend l'extrémité orientale de la forêt de la Drakwald, est une province très boisée, bordée par les Monts du Milieu au nord-est, ainsi que par le Drakwasser, laTalabec et la Louve, respectivement à l'ouest, au sud et à l'est. À l'ouest, au-delà d'une bande de terre hochlander située sur la rive gauche de la Dralsvasser, s'étend le Middenland, tandis que leTalabecland se trouve au sud et que l'Ostland ceinture le Hochland par le nord et l'est. Bien à l'intérieur des terres de cette province, on trouve les collines deWeiss,une contrée dangereuse qui mêle coteaux et marécages, et que seul Fort Schippel surveille.

Bien qu'elles soient principalement recouvertes de forêt, les propriétés agricoles qui longent les cours d'eau et encadrent les villages sont fertiles grâce à l'irrigation importante que l'on trouve au sud des hauteurs des Monts du Milieu. C'est ainsi que le Hochland assure son autosubsistance, même si les victuailles de luxe doivent être importées de Middenheim et de Talabheim. Les importantes chutes de neige hivernales et les pluies diluviennes du printemps rendent les villes du Hochland vulnérables aux inondations, malgré les nombreuses digues dans lesquelles a investi la maison Tussen-Hochen, qui dirigeait précédemment la province, pour contrôler les crues. N'ayant pas résisté à l'invasion d'Archaon, beaucoup de ces structures sont désormais en ruine, et on prévoit famine et inondations pour l'année à venir.

Si l'on quitte laTalabec pour aller au nord, les terres s'élèvent progressivement jusqu'aux massifs des Monts du Milieu, pics menaçants revendiqués par beaucoup, mais en réalité contrôlés par personne. Trois routes principales serpentent à travers la province. La route de la Vieille Forêt relie Middenheim à Talabheim et se prolonge au-delà, la portion qui traverse le Hochland partant de Krudenwald pour s'approcher de la ville-sanctuaire de Gruyden, avant de terminer au niveau du bac de laTalabec.Alors que cette route était très empruntée, le trafic en provenance du nord est désormais presque nul si l'on exclut les messagers impériaux et les troupes de soldats que génère la guerre.

La route du Nord assure la communication entre Wolfenburg (Ostland) et Krudenwald, tandis que la route Nouvelle ouvre la voie entre l'Ostland méridional, mais aussi Delberz et Altdorf. Ces deux voies furent construites par des comtes d'une autre époque, dans le cadre d'un plan de développement de l'économie du Hochland, par le commerce, les droits de passage et le tourisme, même si la guerre a brisé ces ambitions. Les voies principales apparaissent comme des zones dangereuses, certains tronçons étant entièrement contrôles par des hors-la-loi. Les forces armées du comte n'en reprennent que très progressivement la maîtrise. Les propositions d'aide du Comte Électeur du Talabecland, sous forme de troupes importantes visant à «restaurer l'ordre», ont jusqu'ici été systématiquement déclinées.

Le bois d'oeuvre et les objets en bois constituent l'essentiel du commerce du Hochland. D'épais chênes et platanes poussent au sud, tandis que le nord est plus propice aux pins et aux cèdres. Les guildes de bûcherons s'occupent de la coupe des arbres et de l'élagage, ainsi que de l'acheminement des troncs par la rivière jusqu'aux moulins d'Esk, de Bergendorf, de Krudenwald et de Hergig. Le bois est ensuite acheté par des courtiers, chargé sur des chalands et expédié. Les forestiers du sud attendaient que le comte Ludenhof fasse construire un moulin sur la Talabec pour ne plus avoir à envoyer leur bois jusqu'à Ahlenhof dans le Middenland, mais ce projet a été repoussé. Le moulin de Hergig est récent. Sa construction fut d'ailleurs un sujet polémique avant la guerre, car l'Électeur d'Ostland estimait que cela encourageait l'exploitation illégale des forêts sur ses terres et exigea la mise en place de droits de passage pour le bois acheminé par la Louve. Cette question aurait bien pu dégénérer en conflit violent si Archaon n'était pas venu chambouler les plans des uns et des autres.

Au cœur de la forêt, s'étendent les collines de Weiss, lande marécageuse très peu peuplée de coteaux essentiellement empruntés par des braconniers, et des chasseurs et trappeurs agissant dans la légalité. L'essentiel de cette contrée est le domaine royal des comtes du Hochland, que surveille la garde de Fort Schippel. Lors de l'invasion des forces d'Archaon, certaines peaux-vertes trouvèrent les collines de Weiss à leur goût, si bien que la zone et les bois environnants sont désormais infestés de gobelins et d'orques de trois tribus différentes, en plus des hors-la-loi humains.

Les habitants

La plupart des Hochlanders descendent de la fière tribu Chérusen. Après s'être mêlée quelque temps avec lesTaléutes du Talabecland,





- EXPRESSIONS DU HOCHLAND -

« Plutôt brûler mon arc » Voilà quelque chose que je ne ferai jamais.

«Un seul dépeçage ne lui suffira pas» Se dit d'une personne très crédule ou très grosse.

«Pomme pelée ne fait pas vivre» Ce travail n'est pas rentable. Expression inspirée par la pratiqvie impériale qui consistait à offrir des primes modiques pour chaque tête de gobelin ou d'orque.

«Au-delà du trépas» Formule prononcée quand on boit entre amis.

la tribu finit par quitter les terres de la Grande Forêt et migra vers une petite région proche des Monts du Milieu. Ce fut dans ces bois verdoyants regorgeant de gibier que ce peuple trouva l'endroit rêvé. Moins guerroyeurs que leurs voisins, ils se contentaient de chasse, de pêche et de chants à la gloire de Taal et de Rhya. Quand d'autres tribus ou des bandes orques les assaillaient, les premiers Hochlanders allaient se fondre dans leurs forêts et se défaisaient de leurs ennemis par la ruse. À l'époque de Sigmar, les Hochlanders (appelés ainsi parce qu'ils étaient en amont de leurs cousins du sud) étaient devenus d'habiles éclaireurs et francs-tireurs. En outre, ils jouèrent un rôle non négligeable lors des guerres de Sigmar. En retour, ce dernier nomma leur chef Aloysis comte de l'Empire, ce qui ne fut pas du goût du comte du Talabecland, qui estimait alors que les liens de sang lui octroyaient le droit de diriger le Hochland.

Le Hochland est une petite province très fière, célèbre pour ses chasseurs et ses traqueurs. Les plats traditionnels de venaison cuite sont exportés à travers l'Empire, mais les fins gastronomes affirment qu'ils restent meilleurs quand ils sont cuisinés sous la nuit étoilée du Hochland. Les Hochlanders les plus estimables le sont pour leur loyauté, leur vaillance et leurs facultés d'adaptation. Les Hochlanders modernes font partie des gens les plus ouverts et affables de l'Empire. Leur pays se trouvant à la croisée des chemins de beaucoup de voies du nord et de l'est de l'Empire, ils ont acquis une tolérance qu'on ne retrouve pas souvent ailleurs. Bien qu'on trouve surtout des fidèles de Taal et de Rhya, ainsi que de Sigmar, les contacts fréquents avec les voyageurs et les marchands qui empruntent ces voies ont accru la popularité d'Ulric dans le nord-est, tandis que le culte de Shallya est aussi bien représenté. À force de côtoyer des étrangers instruits, vin respect pour les intellectuels s'est installé, si bien que les dirigeants de Hergig ont encouragé la création d'académies privées et même d'une école de magie, dont les professeurs se sont montrés décisifs pour rompre le siège d'Archaon.

Se rendant bien compte que leur terre n'était pas adaptée à la culture ou l'élevage à grande échelle, les gens du Hochland ont fait leur possible pour encourager les étrangers à leur rendre visite et laisser un peu de leur argent derrière eux. On peut trouver des temples et sanctuaires de plusieurs fois dans presque tous les villages et villes. Chaque site de ce type est présenté comme le théâtre d'un miracle passé, des reliques bénies étant proposées à la vente. Des relais de coche fortifiés sont apparus le long des voies pour le confort des voyageurs, plusieurs ayant été achetés par les compagnies rivales que sont le *Tunnel* et le *Loup Véloce*. Au cours de la guerre, plusieurs de ces relais ont servi de points de ralliement cruciaux pour la résistance.

Passionnés de chasse sous toutes ses formes, de récits d'amitié inébranlable et de ballades légères, les Hochlanders sont également connus pour se laisser distraire facilement. Certaines personnes murmurent également que leur courage naturel est davantage la conséquence d'une grande naïveté que d'une réelle loyauté. On plaisante beaucoup sur le fait que les Hochlanders attachent davantage d'importance à leur arc qu'à leur femme, mais la plupart de ces traits d'humour sont un peu trop grivois pour être rapportés ici. Cette passion pour le tir d'élite a donné naissance aux excellents régiments de longs fusils du Hochland, qui se sont montrés si utiles récemment. On dit que l'esprit du Hochland résiste à toutes les formes de défaitisme, même «au-delà du trépas». Au cours de ces dernières années, de nombreux événements se sont cependant succédé, qui ont pu altérer la personnalité traditionnellement optimiste et ouverte des Hochlanders.

Au cours de la Tempête du Chaos, de nombreux villages et plusieurs villes du Hochland furent pillés et brûlés, leur population massacrée ou enlevée pour en faire des esclaves ou quelque sinistre offrande. Si quelques communautés ont résisté, la plus grande partie du Hochland est désormais une terre ravagée, sans foi ni loi. Des agitateurs religieux apparaissent régulièrement pour mettre les gens en garde contre la fin imminente qui viendra les punir pour leurs péchés. Meurtris par les récents événements et endeuillés de nombreux parents et amis, beaucoup de Hochlanders commencent à se faire à cette idée.

Les gens du Hochland sont connus pour leur façon de parler, chaude et optimiste, plus que pour leur accent, qvii est peu marqué. Leurs paroles sont généralement empreintes de nombreuses références animalières.

Sites notables



Esk

Très au nord, dans les Monts du Milieu, se trouvent les ruines d'Esk, village déserté par ses habitants à l'arrivée des armées du Chaos. On ne sait ce qu'il est advenu de ces gens car aucun des réfugiés ayant fui vers l'ouest ou le sud ne dit venir de là. Esk était autrefois une petite ville de mineurs et de bûcherons, connue essentiellement pour ses mines de cuivre. Le minerai brut était fondu en lingots avant d'être acheminé par voie fluviale jusqu'à Bergendorf pour le commerce, cette voie de communication s'avérant plus sûre que la route, pourtant plus rapide. Un château proche accueillait le gouverneur d'Esk, serviteur du comte Ludenhof. Cette place fortifiée

On raconte qu'au Hochland, les hommes sont plus attachés à leurfusil qu'à leur épouse.

~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA GRANDE BARONNIE DU HOCHLAND (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
HERGIG	V	Comte Électeur Aldebrand Ludenhof	500	3	Commerce, gouvernement, bois d'œuvre, agriculture	5Oa/15Oc	Capitale provinciale comptant autrefois 9 200 habitants. Dominée par sa forteresse centrale, habitée par l'Électeur. Mise à sac par le Chaos en 2502
Dunstigfurt	Vil	Comte Électeur Ludenhof	0	0	-	-	Mis à **sac** en 2522, 82 habitants disparus
Mùden	Vil	Comte Électeur Ludenhof	0	0	-	-	Mis à sac en 2522, 65 habitants disparus
Stôckse	Vil	Comte Électeur Ludenhof	0	0	-	-	Mis à sac en 2522, 98 habitants disparus
Vodf	Vil	Comte Électeur Ludenhof	0	0	-	-	Près du site du pont de Struhelspan. Mis à sac en 2522, 69 habitants disparus
BERGENDORF	Vil	Baron Georg Helmholtz	0	0	-	-	Mis à sac en 2522, 93 habitants disparus
Aliresdorf	Vil	Baronne Tussen-Hochen	97	2	Bois d'œuvre	-/10c	-
Wannsingen	Vil	Baronne Tussen-Hochen	23	1	Autosubsistance	-	-
BREDER	B	Comte Torsten von Schiller	0	0 - -	-	-	L'essentiel de la ville est bâti sous terre, dans les contreforts des Monts du Milieu. Les catacombes s'étendent sur 750 m au-delà de la ville. Mis à sac en 2522, 420 habitants ont fui.
ESK	Vil	Comte Électeur Ludenhof	0	0 - -	-	-	Connu pour sa mine de cuivre. Mis à sac en 2522, 57 habitants disparus.
FORT DENKH	F	Comte Électeur Ludenhof	50	2	Gouvernement	35a/-	Construit sur la frontière entre le Hochland et le Middenland durant l'Âge des Trois Empereurs, il y a presque 1 000 ans. Endommagée en 2502. Garnison originale de 200 soldats.
FORT SCHIPPEL	F	Comte Électeur Ludenhof	25	2	Gouvernement	20a/-	A survécu au siège de 2502. Garnison originale de 300 soldats.
GRUYDEN	Vil	Baron Gregor Auerbach	95	2	Agriculture	-/10c	Temples remarquables dédiés à chacun des dieux importants. Village du prophète centenaire de Gruyden.
Barwedel	Vil	Baron Auerbach	0	0	-	-	Mis à sac en 2522, 58 habitants disparus.
KOERIN	Vil	Baron Reiner Landsteiner	0	0	-	-	Mis à sac en 2522, 77 habitants disparus.
KRUDENWALD	V	Comte Électeur Ludenhof	144	**3**	Bois d'œuvre, travail du bois, relais de coche	20b/48c	Mis à sac en 2502. Comptait alors 5 000 habitants.
Garssen	Vil	Comte Électeur Ludenhof	0	0	-	-	Mis à sac en 2522, 41 habitants disparus.
Hovelhof	Vil	Comte Électeur Ludenhof	0	0	-	-	Mis à sac en 2522, 49 habitants disparus.
Selmigerholz	Vil	Comte Électeur Ludenhof	0	0	-	-	Mis à sac en 2522, 80 habitants disparus. Relais de coche en ruine.

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute **taille),**C = cité (10000+),V = **Ville** (1000 - 10000), B = bourg (100 - 1000),Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; **Richesse** (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

fut détruite comme la ville durant l'invasion, qui aurait également vu la mort du gouverneur.

Mais ces dernières semaines, des rumeurs venues de Hergig ont fait part d'une personne qui se serait établie près des mines d'Esk, peut-être dans les vestiges du château. Bien que son existence reste encore à prouver, ce personnage mystérieux dont le nom véritable n'est pas connu est appelé le «nécromancien d'Esk» par les racontars. Il n'en reste pas moins que le comte se montre soucieux au vu des rapports inquiétants qu'il a reçus concernant la région.

Gruyden

Ce village, dirigé par les dévotsAuerbach, se situe le long d'une ramification de la route Nouvelle qui mène à Hergig. Disséminés parmi les demeures et les foyers de la population, on trouve d'incroyables sanctuaires à la gloire de tous les dieux importants de l'Empire, ceux de Sigmar, et de Taal et Rhya étant les plus imposants. Les Auerbach n'ont pas lésiné sur les moyens. De nombreux autels sont recouverts de feuilles d'or et décorés de pierres précieuses et semi-précieuses, tandis que les murs sont agrémentés de superbes vitraux. Les habitants ne semblent pas agacés par les fortunes dépensées pour ces temples, car ils sont eux-mêmes payés pour les entretenir et sont persuadés que les sanctuaires protègent le village. D'ailleurs, n'est-il pas vrai que les armées du Chaos ont tout simplement ignoré Gruyden comme si la communauté n'avait pas existé ?

Gruyden est bien entendu devenu un site de pèlerinage de premier plan en raison de ses sanctuaires extraordinaires, mais la grande curiosité du village est ailleurs: Klaus Homstedt, qu'on appelle le prophète de Gruyden, vieillard parcheminé qui prétend avoir plus de 100 ans. Il vit dans une hutte des bois environnants et des gens de tout l'Empire affluent dans l'espoir d'obtenir une audience et de bénéficier de ses prophéties. Il ne semble pas y avoir de logique dans le choix des personnes reçues. Un paysan a autant de chances de le rencontrer qu'un Électeur. Nombreux sont ceux qui essuient un refus pur et simple. Les divinations sont elles-mêmes très énigmatiques, leur signification véritable n'apparaissant qu'a posteriori.

- MARKUS ELDEBRANDT -

Race: humain
Carrière : Chef de bande (ex-Hors-la-loi, ex-Mercenaire, ex-Vétéran)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	49%	43%	44%	45%	35%	42%	46%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	4	4	-	5	-

Compétences: Alphabet secret (pisteur, voleur), Braconnage, Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire, Kislev), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille, langage des voleurs), Langue (reikspiel), Marchandage, Natation, Perception +10%, Pistage, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents: Adresse au tir, Camouflage rural, Coups assommants, Coups puissants, Force accrue, Maîtrise (arbalètes, armes de jet), Parade éclair, Rechargement rapide, Résistance aux maladies, Sur ses gardes,Tir de précision,Tir en puissance,Vision nocturne
Armure: armure moyenne (chemise de mailles, veste de cuir, casque)
Points d'Armure: tête 2, bras 3, corps 3, jambes 0
Armes : arbalète, arme à une main (épée), bouclier
Dotations: 10 carreaux, potion de soins, cheval avec selle et harnais, bande de hors-la-loi

Hergig

Capitale du Hochland, Hergig est la demeure de la famille Ludenhof et accueillait autrefois une forteresse prestigieuse. On y trouvait également le collège de magie du Hochland, école reconnue par l'Empereur pour l'étude académique de la magie et de sa théorie. Disposant de carrières à proximité, la ville d'avant-guerre devenait une cité de pierre et de brique, son petit quartier nain apportant sa grande habileté en matière de bâtiment. C'est également à Hergig que l'on trouve le pont de la Porte de l'Est, qui a par le passé été le théâtre des affrontements entre le comte expansionniste d'Ostland et les Hochlanders.

Hergig a grandement souffert de la guerre, la ville étant tombée au terme d'un terrible siège qui vit d'incroyables incendies se propager depuis les vieux quartiers. Le grand fort fut le dernier à tomber, ce que l'on doit uniquement à la magie des professeurs du collège et à la bravoure des soldats du comte. Maintenant que l'ennemi est parti, du moins pour un temps, le comte Ludenhof est revenu du Talabheim, où il s'était réfugié après la chute de la cité, et a commencé à reprendre les rênes du Hochland.

Exemple de Hochlander



Markus Eldebrandt

« \ i j a IJeaucoté (faffamés dans ïe coin et ùs routes sont dangereuses. Tas donc dâyc ohtîons •• soit tu nous donnes tout cerne t'as à manger, oufresmie^four nourrir cnpc oui meurent dejaim, soit tu nousjws tout ton or four mi on te laisseJasser. ÂlorS; au est-ce tu éwisis, monaars ? »

Né à Taalgrad dans une famille pauvre, Markus Eldebrandt quitta les siens pour mener une carrière de mercenaire au service des provinces orientales de l'Empire et du Kislev. À la suite d'une querelle avec son capitaine lors d'une partie de dés, alors qu'il servait l'Ostland, une bagarre éclata et son supérieur se brisa le cou en tombant. Ne doutant pas de la pendaison qui l'attendait, Markus prit la poudre d'escampette par la Louve en direction du Hochland, où il rejoignit une bande de hors-la-loi connue sous le nom du Crochet rouge. Naturellement doué en matière de survie et d'autorité, Markus s'éleva au rang de bras droit du chef, jusqu'à ce que ce dernier, Carlo, fût tué au cours d'une embuscade tendue par un convoi de marchands qui transportait des soldats hochlanders déguisées. La bande prit la fuite et Markus en devint le chef renommant du coup l'affaire par «les Gars d'Eldebrandt».

Les choses allèrent plutôt bien jusqu'à l'invasion. Quand les armées du Chaos se présentèrent, Markus et sa bande durent se cacher dans les bois. Ils s'efforcèrent d'éviter les contacts mais s'en prirent à de petites troupes d'hommes-bêtes et de peaux-vertes quand il le fallait. La bande se trouvait au nord lorsque Markus vit de ses propres yeux la misère des réfugiés, ce qui fut pour lui une petite révélation. Eldebrandt n'était pas un saint, mais il savait qu'il pouvait aider ceux qui n'avaient plus rien. Depuis que les armées sont passées, les Gars d'Eldebrandt dépouillent les voyageurs les plus riches de leur nourriture et de leurs vêtements, qu'ils déposent ensuite secrètement la nuit pour les réfugiés les plus nécessiteux. Il leur arrive aussi de prendre de l'or, auquel cas ils le cèdent aux shalléens. Avec le manque d'ordre que connaît actuellement le Hochland, Markus et sa bande se considèrent comme les protecteurs légitimes du peuple. Cette mission ne tardera pas à l'opposer directement aux forces armées du comte.

Idées d'aventures



Village des morts

Le comte Ludenhof est inquiet. Les nouvelles de Middenheim rapportent la défaite d'Archaon, mais personne ne sait s'il a été anéanti ou s'il rassemble ses forces pour une autre offensive. Dans le même temps, des personnes vivant non loin des Monts du Milieu





racontent qu'un noir sorcier de grande puissance s'est établi dans la région d'Esk. Submergé par les problèmes, le comte Ludenhof a besoin d'informations précises sur tout ce qui se passe là-bas.

Le comte engage les PJ pour mener une enquête à Esk. Sur la route, ceux-ci feront face (à moins qu'ils ne les évitent) à des hors-la-loi et à des bandes résiduelles des troupes d'Archaon. La ville d'Esk paraîtra totalement abandonnée, mais les mines et le château montreront les signes d'une activité certaine. Un examen approfondi révélera effectivement la présence d'un nécromancien, qui a animé les corps des villageois pour en faire des mineurs morts-vivants à son service. Mais quels sont exactement les projets du nécromancien et d'où viennent les tambours que l'on entend la nuit dans les mines?

Les patrouilleurs

Le Hochland a grandement besoin d'hommes et de femmes robustes pour restaurer l'ordre, les forces du comte ne pouvant plus assurer la tâche seules. Des affiches annoncent le recrutement de patrouilleurs. Les PJ répondent à l'annonce et sont engagés pour opérer à proximité de Gruyden, leur responsabilité principale étant d'assurer la sécurité des routes pour les pèlerins afin de les convaincre de visiter à nouveau le site en masse. Après avoir fait face à quelques menaces mineures, les personnages apprennent que Markus Eldebrandt a décidé que l'or des célèbres sanctuaires de la ville serait plus utile s'il permettait d'acheter de la nourriture pour les réfugiés. Le devoir des PJ est de protéger la ville par tous les moyens, sachant que le baron Auerbach et ses serviteurs sont en déplacement à Hergig. Cela va-t-il se conclure par un affrontement dans les rues ou les PJ vont-il trouver un accord satisfaisant pour Eldebrandt ?

MIDDENLAND

FN RRFF

Nom **officiel** : grands-duchés de Middenheim et du Middenland
Souverain : Comte Électeur Boris Todbringer, graf de Middenheim, grand-duc du Middenland, prince de Carroburg, protecteur du Drakwald, gardien des Monts du Milieu, élu d'Ulric
Gouvernement: Middenheim: féodal, accompagné d'une bureaucratie puissante ; Middenland : féodal, avec une assemblée de nobles, de citoyens et d'ecclésiastiques à Carroburg (qui ne s'est pas réunie depuis 170 ans)
Capitale: Middenheim
Villes franches : Carroburg, Delberz
Exportations principales : vin, fer, laine et articles en laine, argent extrait dans les Monts du Milieu

> *«Tant aue mineront tesjvmmes du Grand~Temjfie Middenheim et H Middenlan(tiéndront. »*
>
> — GRAF BORIS TODBRINGER

> *« MidUênHeim est comme une grosse sangsue qui vampime (es Honnêtes Mîddenuwdtrs. Ces événements récents sontfeut'ètre (a c{^& notre i&erti. »*
>
> — Duc LÉOPOLD VON BILDHOFEN

> *«loi entendu dire au (es no5(es dû côté de ùmretorn ont dés affairesjias claires avec les elfts. D'céorcÇirliee... comment c'est son nom déjà ? Et maintenant ça l D'ta trahisonjvous dis ! »*
>
> — MARCHAND DE DELBERZ :

> *«T'inquiètej)aS;jiston, t'esjas spécialement visé. Les MiddenHeimers sont toujours aussigrossiers, ils se sentent mieupc ainsi.Je crois miseraient (n'en de mangery fus de légumes verts, ça (éurjeraitjas de mai. »*
>
> — NÉGOCIANT MOOTLANDER

La région

Fondé par les antiques Teutogen, qui constituaient peut-être la tribu la plus féroce de la confédération de Sigmar, le grand-duché de Middenheim et du Middenland (que l'on appelle plus communément le «Middenland») assure la vitalité de tout le nord de l'Empire. Par sa puissance militaire et économique, cette province domine tous ses voisins du nord et de l'est, que ce soit le Hochland, l'Ostland ou le Nordland. Son influence rivalise avec celle du Reikland et du Talabecland, et sa grande cité de Middenheim se considère comme l'égale de Nuln et d'Altdorf. Le Middenland a donné naissance à plusieurs empereurs par le passé et compte bien perpétuer cette tradition. Quand une crise régionale menace l'Empire, le Middenland est considéré (et se considère) comme la voix du Nord.

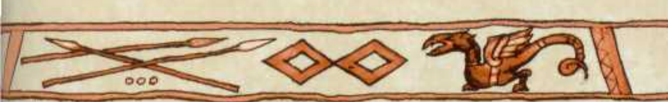
Le Middenland est constitué d'une longue bande de terre qui s'étend du Reik et de la Grande route du Nord du Pays perdu à l'ouest et au sud-ouest, pour atteindre le Hochland et les Monts du Milieu à l'est. Au sud, de l'autre côté de la Talabec, se trouve le Talabecland, qui rivalisait autrefois avec le Middenland pour diriger le culte d'LIlric.Au nord, se tient son allié le Nordland et la forêt de Laurelorn, qui abrite les mystérieux elfes sylvains, parfois hostiles. La méfiance des elfes à l'égard du Middenland n'est pas vraiment fondée, ceux-ci lui reprochant de vouloir conquérir la forêt, alors que ces ambitions datent de l'époque antique des empereurs du Drakwald.

La Drakwald est une vaste et ancienne forêt qui s'étend de la frontière Pays Perdu aux confins du Hochland. Si l'espèce humaine a établi quelques communautés dans ces bois, en particulier dans les profondeurs, la forêt regorge de secrets, qu'elle ne divulgue pas gracieusement. Des dragons y résidant terrorisaient les tribus d'antan et l'Empire naissant, jusqu'à ce qu'un empereur tue le dernier représentant de l'espèce. Cela ne saurait empêcher les chasseurs de trésor les plus téméraires de braver le cœur de la Drakwald pour retrouver quelque amas de fortune au fond d'un antre perdu de dragon, à moins qu'ils ne soient intéressés par les œufs, dont on dit qu'ils restent éternellement fertiles, n'attendant qu'une grande chaleur pour édore.

Sous les voûtes profondes de cette forêt se cachent également les hommes-bêtes, descendants de pillards d'une autre ère, qui se multiplient et attendent, n'attaquant qu'à l'occasion une ferme isolée ou un petit groupe de voyageurs, jusqu'au moment où le Chaos jettera son dévolu sur le nord. Les nobles et les citoyens de la province montent parfois des expéditions visant à éradiquer cette menace, mais les hommes-bêtes survivants ne font à chaque fois que s'enfoncer encore plus dans la forêt, pour reconstituer patiemment leur meute.

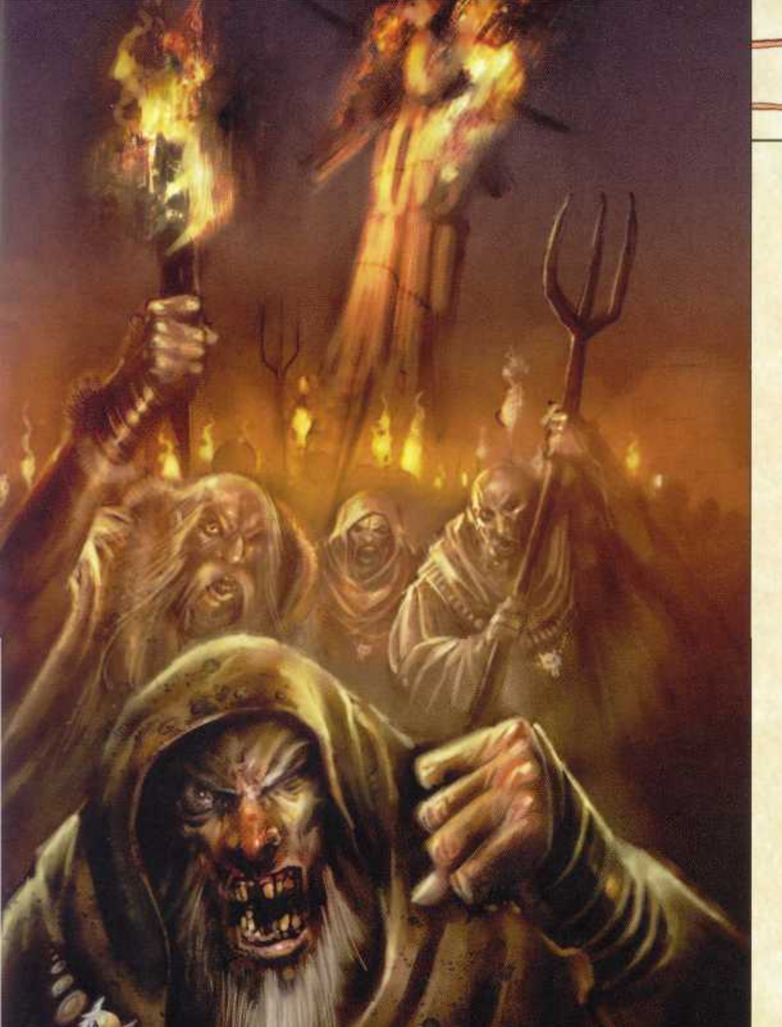
Dans la partie la plus occidentale de la province, on trouve les marais du Midden, une vaste étendue de collines et de marécages stériles, sources de plusieurs affluents du Reik. On raconte que les grands plans d'eau qui les composent sont aussi figés que la glace, même quand le vent souffle fort, si étales qu'ils reflètent parfaitement le ciel nocturne. Des aristocrates et autres individus privilégiés s'y rendent parfois lors d'expéditions de pêche, les truites étant réputées pour être les plus savoureuses de tout l'Empire. Mais on dit également que les marais sont hantés. On peut distinguer d'étranges lueurs noctvirnes dans la brume et on dit que les fantômes des soldats du Drakwald tués autrefois hantent désormais les marais les plus reculés.

Dans la partie située la plus au sud-est se trouvent les collines Hurlantes, où les vents se lamentent à travers les terres argileuses désolées tels les esprits des morts. Le château de Middenstag protège la route qui relie Delberz à Hergig des hors-la-loi qui se cachent dans les collines et les gorges. Au nord, près de Middenheim, le sol se transforme progressivement en bourbier pour donner ce qu'on appelle le









Têtus et impétueux, les Middenlanders affichent une tolérance limitée pour... pour à peu près tout en fait.

Sous leur meilleur jour, on doit admettre que les Middenlanders sont d'ardents défenseurs concepts tels que la fierté, la propriété et les traditions. Quand une taxe injuste est imposée, les Middenlanders protestent dans la rue, torche et fourche en mains. Il leur arrive de se mobiliser pour une personne précise, en particulier quand il s'agit de veuves de guerre destituées, d'orphelins ou de membres de guilde exploités. C'est ainsi que la politique du Middenland est animée par une composante brute et populaire que l'on ne retrouve pas beaucoup dans les autres provinces.

Au chapitre des travers, les Middenlanders apparaissent comme des individus colériques et intolérants. Non seulement, ils sont prompts à ridiculiser (et parfois rosser) les personnes qu'ils trouvent un peu trop affectées et élégantes, mais ils se montrent aussi extrêmement méfiants à l'égard de toute influence étrangère à leur province. Ils refusent d'utiliser les quelques mots bretonniens, tiléens ou estaliens qui sont entrés dans le reikspiel. Commander du cognac bretonnien dans une taverne du Middenland se traduit invariablement par un silence béant, tous les clients regardant avec des yeux ronds l'inconscient qui vient de signer son arrêt de mort. Curieusement, si un étranger ne se laisse pas démonter et démontre au contraire la fierté de son pays,les Middenlanders l'acceptent souvent comme une «âme plus digne que les autres», qui a sûrement «du sang teutogen; Ulric seul sait où nos ancêtres ont voyagé, pas vrai ? »

Les Middenlanders sont divisés en ce qui constituait autrefois des lignées claniques, mais qui correspond aujourd'hui à des distinctions géographiques. À une époque, la région du Drakwald présentait une identité différente du reste du Middenland et produisit une dynastie d'empereurs connus pour leur corruption galopante. Mais avec l'effondrement de cette lignée et la dévastation de la Grande peste de 1111, la puissance du Drakwald fut anéantie. La région cessa d'exister en tant qu'entité distincte quand l'Empereur Mandred la céda à Middenheim, pour créer la province telle que nous la connaissons aujourd'hui. Ses gens sont toujours considérés comme mesquins et cupides («Drakwalder dans l'âme», comme on dit), mais cette attitude semble s'atténuer avec le temps. Seule la forêt de la Drakwald porte encore ce nom.

«Schadensumpf». Bien que quelques villages modestes subsistent en récoltant de la limonite, il n'y a pas grand-chose d'intéressant en ces lieux. Le Schadensumpf sert également de refuge pour les criminels qui fuient la justice du graf. On remarquera la concentration de grues noires qui migrent chaque automne depuis le Schadensumpf pour rejoindre le climat chaud deTilée, avant de revenir au printemps. Les aigrettes fournies par ces oiseaux sont très élégantes sur les chapeaux, ce qui, l'an dernier, a amené le graf à imposer une taxe sur chaque oiseau attrapé. D'un autre côté, cette décision a engendré une recrudescence du braconnage et de la contrebande.

Les habitants

Les Middenlanders descendent des belliqueuses tribus teutogens. Féroces et implacables, ils façonnèrent rapidement un royaume dans les terres cruelles que sont les collines Hurlantes, n'hésitant pas à repousser la tribu des Jutones, alors autochtone, dans les profondeurs brumeuses du Pays Perdu. Quand Sigmar se présenta à eux, il découvrit une tribu au caractère inflexible et au sens aigu de l'honneur. Bien que d'autres tribus se soient ralliées sous sa bannière, les Teutogens refusèrent de se soumettre au futur dieu. Sigmar fut finalement obligé de tuer Artur, leur chef, en combat singulier, pour prouver sa valeur et sa force à ce peuple obstiné.

Comme tous les habitants du Nord, Les Middenlanders sont connus pour leur opiniâtreté. Ceci, ainsi que leur sang teutogen et leur tempérament enflammé, leur a donné cette réputation de traditionalistes incontrôlables. Ils détestent toute forme de changement et défendent sans répit tout ce qu'ils considèrent comme la «tradition». Ils sont toujours les derniers à admettre qu'ils ont tort et les premiers à défier les chefs indignes. Si ceux du Middenland du sud sont moins véhéments que leurs cousins du Drakwald, ils sont tout de même considérés comme grossiers, arrogants et dominateurs par le reste de l'Empire.

- EXPRESSIONS DU MIDDENLAND -

«Un soldat du Reikwald» Une personne maniérée et faible.

« Ils vont voir ma torche » Je protesterai.

«Draklangue» Mensonges, manigances.

«Suivre la route du nord» Prendre l'option la plus difficile et dangereuse.

Ceux qui viennent du sud du Middenland, plus proches de l'influence d'Altdorf et de Marienburg, sont «cosmopolites» selon les critères middenlanders. Pour le reste de l'Empire, cela doit probablement vouloir dire qu'ils se lavent un peu plus souvent et sont moins enclins à crier sur les autres dans la rue. Les Middenlanders des régions plus nordiques, en particulier ceux de Middenheim, sont plus laconiques et abrupts ; ils n'aiment pas abuser de la parole, pas plus qu'ils n'apprécient ceux qui le font. De vieilles histoires douteuses racontent que le grand-père maternel du graf Boris aurait fait couper la langue d'un halfling qui s'éternisait dans son discours d'après-dîner. Plus on va au sud (et plus on se rapproche de ces Reiklanders décadents, comme disent certains Middenlanders), plus les gens se montrent communicatifs et expressifs. C'est ainsi que Carroburg dispose de la seule école de rhétorique de tout l'Empire, vestige de l'époque où elle était capitale impériale.

Les rapports entre le Middenland et sa capitale, Middenheim, sont également assez complexes. La cité du Loup Blanc n'a pas toujours fait partie de la province, ses fortunes allant et venant au gré des maisons dirigeantes. Le Middenland ayant assiégé Middenheim à plusieurs reprises au cours de l'histoire de l'Empire, les plaisanteries





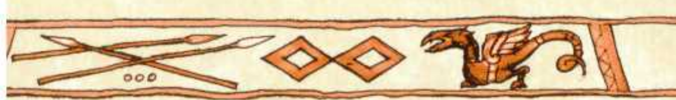




- INDEX GÉOGRAPHIQUE DU GRAND DUCHÉ DU MIDDENLAND (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
MIDDENHEIM	C	Comte Électeur Boris Todbringer	15 000	5	Commerce, services, gouvernement	50a & 15Ob/15OOc	Capitale provinciale, foyer du culte d'Ulric. Assiégée en 2522, population originale de 95 000 habitants.
Arenberg	Vil	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Détruit en 2522, 44 habitants disparus.
Elsterweld	B	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Détruite en 2522, 288 habitants disparus.
Grevenfeld	Vil	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Détruit en 2522, 58 habitants disparus.
Holzbeck	Vil	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Contrôle contesté avec le Hochland. Détruit en 2522, 31 habitants disparus.
Hunxe	Vil	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Détruit en 2522, 77 habitants disparus.
Immelschcki	Vil	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Réduit en ruine en 2517.
Jagerhausen	Vil	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Détruit en 2522, 75 habitants disparus.
Lindenheim	Vil	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Communauté minière. Détruit en 2522, 93 habitants disparus.
Norderingen	B	Comte Électeur Todbringer	12	2	Agriculture, bois d'oeuvre	-	Balayée par la vérole vert moucheté en 2511. En 2522, les rescapés d'une armée du Chaos ont fait retraite dans la région et l'essentiel des 250 habitants ont fui.
Schoninghagen	B	Comte Électeur Todbringer	980	3	Bois, commerce	125b/250c	Population normale de 450 habitants gonflée par les troupes détachées.
Warrenburg	B	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Ville de fortune au pied du Fauschlag. Détruite en 2502.
AHLENHOF	V	Baron Emil von Kotzebue	4 200	3	Bois d'œuvre, commerce, agriculture, bétail	60b/125c	Bac. Étape sur la route du luxe Hindelin qui va de Altdorf à Talabheim. Population normale de 2 200 habitants gonflée par les réfugiés.
Bad Hohne	Vil	Baron von Kotzebue	86	2	Agriculture	-m	Station thermale.
Leer	Vil	Baron von Kotzebue	98	2	Bois d'œuvre, cochons, agriculture	-/10c	
Suderberg	Vil	Baron von Kotzebue	79	2	Agriculture, bétail	-/8c	
CITADELLE D'AIRAIN	F	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Garde le col de l'Ostland dans les Monts du Milieu. Tomba devant Archaon en 2502.
CARROBURG	V	Duc Leopold von Bildhofen	12000	4	Commerce, verre et poterie	150b/l 000 c	Ancienne capitale du Middenland (quand il était indépendant de Middenheim). Population de 8000 habitants gonflée par les réfugiés.
Anseldorf	Vil	Duc von Bildhofen	56	1	Agriculture	-	
Barenfàhre	Vil	Duc von Bildhofen	80	2	Pêche	-	Bac.
Dunkelbild	Vil	Duc von Bildhofen	67	2	Bois d'œuvre	-/5b	
Punzen	Vil	Duc von Bildhofen	57	1	Agriculture	-	
Schattenlas	Vil	Duc von Bildhofen	54	2	Autosubsistance	-	Bac.
Senden	Vil	Duc von Bildhofen	45	1	Autosubsistance	-	
Weidemarkt	Vil	Duc von Bildhofen	61	2	Vin, agriculture, pêche	-/5c	Bac.

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1000 - 10000), B = bourg (100 - 1000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; **Richesse** (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).






~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DU GRAND DUCHÉ DU MIDDENLAND (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
DELBERZ	V	Comte Électeur Todbringer	4500	3	Vin, bois d'œuvre	20b/75c	Ville importante et port entre Altdorf et Middenheim. Population de 2 000 habitants gonflée par les réfugiés.
Mittelmund	Vil	Comte Électeur Todbringer	35	2	Agriculture	-	
Schwarzmarkt	Vil	Comte Électeur Todbringer	61	2	Agriculture	-/5c	
Turmgever	Vil	Comte Électeur Todbringer	53	1	Bois d'œuvre	-	
GRIMMINHAGEN	V	Graf Elster Sternhauer	200	2	Bois d'œuvre, travail du bois	5Ob/25c	Pillée en 2502. Population originale de 1 500 habitants.
Fintel	Vil	Graf Sternhauer	0	0	-	-	Détruit en 2522, 75 habitants disparus.
Harsum	Vil	Graf Sternhauer	0	0	-	-	Détruit en 2522, 82 habitants disparus.
Rosche	VU	Graf Sternhauer	0	0	-	-	Détruit en 2522, *64* habitants disparus.
Winsen	Vil	Graf Sternhauer	0	0	-	-	Détruit en 2522, 78 habitants disparus.
GRUBENTREICH	Vil	Comte Électeur Todbringer	88	3	Agriculture, ovins, chèvres	2b/8c	
KAMMENDUN	Vil	Comte Electeur Todbringer	28	1	Pêche, mines de fer	-	Situé où le Schaumfluss s'engage dans le Schadensumpf. 175 km à l'ouest de Middenheim.
LEICHLINBERG	Vil	Comte Électeur Todbringer	72	2	Agriculture	-/5c	
MIDDENSTAG	F	Comte Électeur Todbringer	62	4	Gouvernement	50b/-	Garnison de chevaliers Panthères près de la frontière avec le Hochland.A survécu au siège de 2522, même si la garnison était alors de 200 hommes.
PRITZSTOCK	Vil	Comte Électeur Todbringer	48	4	Agriculture, vin	-/4b	Petits vignobles de grande qualité.
SCHEINFELD	B	Baronne Kirsten von Goethe	850	3	Commerce, agriculture, pêche	25b/100c	Monastère sacré de Shallya à 3 km à l'est de la ville.
Hupstedt	Vil	Baronne von Goethe	95	2	Agriculture, bois d'œuvre	-/10c	
Uder	Vil	Baronne von Goethe	92	2	Agriculture, pêche	-/10c	
SCHOPPENDORF	Vil	Baron Wolfram von Hutten	84	3	Bois d'œuvre, agriculture	10b/20c	Fortifications importantes. Endommagé par le siège de 2502.
Langwiese	Vil	Baron von Hutten	0	0	-	-	Mis à sac en 2502. 35 habitants réfugiés de l'autre côté de laTalabec.
SOKH	Vil	Comte Électeur Todbringer	0	0	-	-	Petit hameau malodorant de 41 habitants, tombé en 2502.
UNTERGARD	B	Conseil municipal	0	0	-	-	Site d'une bataille-clé durant la Tempête du Chaos. 75 survivants ont fui vers Middenheim.

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1000 - 10000), B = bourg (100 - 1000),Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ;
Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice:** excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

abondent quant à ces «insurrections ridicules», ce qui a le don d'irriter les hommes du Middenland. En réalité, la cité et la province constituent deux entités politiques et sociales bien distinctes qui ne sont rapprochées que parce que Boris Todbringer dirige, et enclines à se diviser dès que l'autorité changera de lignée.

En termes de guerre, les Middenlanders sont généralement considérés comme des «coriaces». La province accueille aussi bien les chevaliers Panthères, garde royale du graf, que les chevaliers du Loup Blanc, templiers farouchement dévoués au service d'Ulric et à la protection de ses fidèles. Ces deux ordres composent les troupes de choc du Middenland, secondées par les solides lances et hallebardes des citoyens et des paysans. Ces forces forment le noyau dur de ce qui empêcha Archaon de prendre Middenheim et de pénétrer au cœur de l'Empire. Mais maintenant qu'Archaon semble vaincu, ceux qui furent appelés à défendre la patrie commencent à s'impatienter de retourner dans leurs familles et leurs fermes ou à leurs affaires. De quoi provoquer l'indignation des officiers, essentiellement issus de l'est de l'Empire, et des dirigeants, qui estiment que les gens du peuple « doivent se taire et remplir leur devoir. »

À l'extérieur de leur province, les Middenlanders sont étroitement associés à leurs plat régional: la saucisse épicée. Bien que chaque village et ville protège sa recette traditionnelle en jurant de ne jamais en manger d'autre, tout le monde sait que, quand la Wurstfest se présente, les Middenlanders sont les premiers à s'asseoir à table.

Les Middenlanders parlent avec des intonations rauques, qui rappellent celles des Nordlanders, même si leur élocution est surtout connue pour ses expressions et sa grammaire archaïques. Ils refusent de reconnaître l'emploi des mots étrangers qui sont entrés dans le reikspiel courant.



Le Comte Électeur Boris Todbringer, grand-duc du Middenland.



Sites notables

Carroburg

Autrefois siège des rois teutogens et, plus tard, capitale impériale sous le règne des empereurs du Drakwald, Carroburg reste la ville principale de l'ouest du Middenland. Bâtie sur des pentes raides qui partent de la rive orientale du Reik, Carroburg est un labyrinthe de rues et d'escaliers sinueux. L'eau et les égouts circulant vers le bas, les résidants privilégiés de cette communauté cherchent à habiter le plus haut possible dans la ville. C'est aussi pour ces raisons que l'activité des décrotteurs de chaussures et de bottes est particulièrement effrénée quand on se rapproche des quais.

Dans les hauteurs de la ville se tiennent deux palais. Le plus imposant n'est autre que la résidence du Comte Électeur de Middenheim et du Middenland, toujours prête à accueillir ses visites occasionnelles. Il s'agit d'une haute demeure ancienne, aux fenêtres étroites, dénuée de toute entrée de plain-pied. Bien que cette curiosité architecturale existe depuis le début, les Carroburgers croient que le graf l'apprécie surtout parce qu'elle empêche la foule en colère de prendre le château d'assaut. Surtout quand on sait que la populace est effectivement furibonde depuis l'imposition du «sou à la livre», taxe qui exige un sou supplémentaire povir chaque livre de cargaison arrivée au port. Officiellement imposé pour lever des fonds permettant la restauration des défenses lointaines de Middenheim, les plus cyniques estiment que cet impôt ne sert qu'à renflouer les coffres de l'Ar-Ulric. La demeure est actuellement occupée par l'héritier du graf, le baron Wulfram von Todbringer, qu'on a peu vu depuis son arrivée. On raconte que sa santé est fragile et que le graf l'a envoyé ici pour le tenir à distance des hostilités.

L'autre palais appartient au duc Leopold von Bildhofen, gouverneur de Carroburg au service du graf. La famille von Bildhofen est très ancienne, ses racines remontant à l'époque des grandes maisons du Drakwald, l'Empereur Magnus le Pieux comptant apparemment même comme l'un de leurs ancêtres. Le duc Leopold, qui effectue régulièrement des donations aux temples et aux œuvres de bienfaisance, et qui soutient le statut de la ville de «vague de l'avenir», est très populaire dans la région. Cette dernière idée plaît beaucoup à ses cousins aristocrates, dont certains le considèrent comme le défenseur des intérêts de «l'ouest» à la cour de Middenheim.

Comme de nombreuses villes distantes des combats, Carroburg a dû faire face à un afflux de réfugiés en provenance de l'est. La plupart vivent dans des campements de fortune à l'extérieur de l'enceinte ou dans des taudis en bois improvisés dans les ruelles. Cette arrivée massive se répercute forcément sur les ressources de la région et le crime se montre de plus en plus problématique, aussi bien pour les Carroburgers que pour les réfugiés, qui s'accusent mutuellement. Les autorités de la ville s'efforcent jusque-là de faire respecter la paix, mais des émeutes menacent d'éclater si les choses devaient empirer.

Delberai

Située sur le Delb, le long de la route qui rejoint Middenheim et Altdorf, la ville de Delberz est une communauté mercantile prospère, bien connue pour la qualité de ses vignobles. Plusieurs auberges sont disséminées à travers le bourg, dont certaines sont dotées de grandes écuries qui soignent les convois, tandis que d'autres, à proximité du port, proposent accessoirement des services de stockage de marchandises. Delberz bénéficie du statut de ville franche, tenue de reverser des impôts au comte von Todbringer en retour de son droit d'autonomie.

Par ailleurs, Delberz a récemment vu passer un grand nombre de réfugiés, même s'il faut reconnaître que le crime s'est montré moins important que ce qu'on pouvait craindre, grâce à une grande organisation et à la générosité des aubergistes et marchands de la ville. Des campements se sont établis de l'autre côté de la rivière, au pied des collines Hurlantes, zone que certains appellent désormais « la Nouvelle-Delberz».Mais cette réussite relative cache l'inquiétude grandissante au sujet d'un tueur en série qui sévirait en ville. Cela fait maintenant deux mois que l'on retrouve tovis les dix jours un cadavre dérivant sur la rivière, la gorge tranchée. Les victimes sont aussi bien des réfugiés que des autochtones, et la garde est toujours en quête du moindre indice.

Middenheim

La cité du Loup Blanc, siège du culte d'Ulric et plus grande cité du nord, s'est illustrée comme le roc contre lequel la déferlante d'Archaon s'est brisée et désagrégée. Fondée avant la naissance de l'Empire, la gigantesque montagne sur laquelle est bâtie la ville de Middenheim, que l'on appelle le Fauschlag ou l'Ulricsberg, domine la Drakwald, telle une île dans un océan vert. Quatre grandes chaussées mènent aux portes de la ville et relient Middenheim à Marienburg, Kislev, Talabheim et Altdorf. Des canons postés sur les remparts font face à toutes les directions, ce qui montre à quel point le peuple du Loup Blanc est prêt à se battre, quels que soient le lieu et l'heure.

Au centre de la cité, on retrouve ce qui fait son identité, sous la forme du temple principal du culte d'Ulric, dirigé par son grand prêtre, le fameux Ar-Ulric. Le grand temple domine le cœur de la ville, qui est une véritable redoute au sein de la forteresse. Ses remparts sont impressionnants et les templiers dvi Loup Blanc qvii résident dans les casernes attenantes ne sont pas là pour parader. La flamme éternelle brûle d'un grand éclat dans ce sanctuaire et le temple sera le dernier à résister si jamais les murs de Middenheim venaient à tomber.

Le siège de Middenheim a provoqué la ruine de nombre de ses bâtiments les plus somptueux, les murs n'ayant pas résisté aux tirs de canon, au feu et à la magie. Les grandes chaussées ont été couvertes des corps de combattants des deux camps et les portes orientales sont encore fissurées et endommagées carArchaon est passé à deux doigts de les franchir. L'essentiel de la population a fui à l'approche de l'armée ennemie, alourdissant le nombre de réfugiés venus dans les villes de l'ouest. Maintenant que les forces d'Archaon sont dispersées pour un temps, l'immense tâche de la reconstruction incombe à ceux qui restent.




- AGNETHA WEILTRAUB -

Race: humaine
Carrière : Chevalier du Soleil (ex-Initié, ex-Écuyer)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59%	36%	43%	58%	50%	41%	54%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	5	4	–	5	–

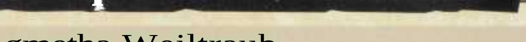
Compétences : Alphabet secret (templier), Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire +10%, stratégie/tactique, théologie +10%), Charisme +10%, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire, Tilée), Dressage, Équitation, Esquive +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, classique, reikspiel +10%, tiléen), Lire/écrire, Perception, Soins, Soins des animaux
Talents : Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes de parade), Sang-froid, Sociable, Valeureux
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main (épée), lance d'arçon, bouclier
Dotations: destrier avec selle et harnais, symbole religieux (Myrmidia), rations pour une semaine, vêtements de voyage

Uïitergard

Untergard est une ville jeune, fondée il y a seulement un siècle par les villageois qui fuyaient les taxes injustes imposées par le graf Sternhauer. Ils construisirent un pont au-dessus du Taub et la ville ne tarda pas à se développer à cheval sur les deux rives du fleuve. Comme il n'y a pas d'autre gué au sud de Grimminhagen, Untergard apparut comme une cible naturelle pour les forces armées d'Archaon, qui engagèrent un combat sans merci. Malgré la victoire des forces impériales, la moitié est de la ville fut détruite et la moitié ouest lourdement endommagée. Quelques survivants tentèrent de reconstruire le site après le départ de l'ennemi, mais ils s'enfuirent vers Middenheim dès qu'ils repérèrent l'arrivée d'une bande d'hommes-bêtes *(ci. En passant par la Drakwald,* scénario de *WJDR).*

Mais Untergard revit. Les ruines abritent désormais un groupe de mutants qui tourmentent le trafic de la région. Prenant toujours soin de cacher leurs traces, ces monstres déments espèrent capturer des « normaux » pour en faire des mutants en les exposant à leur « dieu », simple statuette de malepierre.

Exemple de Middenlander



Agmetha Weiltraub

<<Jtu besoin S: votre M& ! Ces v&meois nefoumntfas retourner ciu^ewx tant que M vermine ck Ciuwsfourrim. feur Hameau. Vous êtes avec moi? »

Agnetha a grandi dans le Wissenland. Elle est la fille d'un fermier qui apportait sa marchandise au marché de Nuln pour la vendre. C'est là qu'elle fut fascinée par les parades militaires qui s'offraient à la vue de tous et qu'elle suivait au pas, en s'efforçant de reproduire les gestes des soldats en armure rutilante. Elle demandait à tous les hommes d'armes qu'elle croisait de lui faire le récit de leurs batailles. Grande et forte pour son âge, elle voulait devenir comme eux. Ses parents, en revanche, lui destinaient un mariage avec un médecin, qui allait subvenir aux besoins imposés par leur grand âge.

Un jour, alors qu'elle n'était que toute jeune adolescente, Agnetha faussa compagnie à son père pour suivre un groupe de soldats d'un autre pays. Quand ceux-ci pénétrèrent dans le temple de Myrmidia, elle leur emboîta le pas et écouta attentivement l'office religieux. A la fin, elle comprit que la déesse l'avait appelée et, inspirée, elle supplia le prêtre local de l'admettre au sein du clergé en tant qu'initiée. L'ecclésiastique, qui semblait au départ dubitatif, ne tarda pas à être impressionné par sa connaissance de l'histoire militaire et des arts de la stratégie et de la tactique, ainsi que par sa maîtrise de la lance. Forcément touché, il accéda a la requête d'Agnetha, qui prononça ses vœux d'initiée.

Sa formation montra vite qu'elle était davantage faite pour le champ de bataille que pour la sacristie. C'est ainsi qu'à la fin de ses épreuves d'initiée, Agnetha prononça le serment de servir fidèlement comme chevalier du Soleil. Elle s'attela à remplir ses errances pèlerines imposées d'un an avec un zèle rarement observé et se sortit honorablement de tous les conflits qui encombrèrent sa route. Maintenant que la guerre a commencé, Agnetha, belle femme d'un peu plus de trente ans, a repris la route. Arrivée trop tard pour rejoindre les armées à Middenheim, elle a entrepris la mission de protéger ceux qui sont exposés à la menace du Chaos et des bandits, profitant de l'occasion pour leur apprendre à se défendre.Agnetha travaille souvent seule, mais elle ne rechignerait pas à trouver un groupe d'individus courageux et compétents, comme les PJ, pour l'assister dans sa tâche.

Idées d'aventures



Morts ou vifs (de préférence morts)

Les ravages de la guerre ont laissé de nombreuses communautés du Middenland dans le chaos, les autorités ayant été anéanties ou ayant pris la fuite. Récemment, une bande de malfrats a pillé les villes de Kammedun et de Pritzstock, dérobant bétail et marchandises, et prenant quelques-unes des femmes des bourgs en otages avant de filer vers le Schadensumpf. Les représentants du graf n'ont pas vraiment le temps de s'occuper d'une affaire relativement mineure, si bien que les PJ sont dépêchés, par l'office des Seigneurs de la Loi pour traquer ces hors-la-loi, libérer les prisonniers et rendre directement justice.

Les déplacements dans le Schadensumpf sont malaisés, mais trouver le campement des bandits sera beaucoup plus facile. Le seul problème, c'est qu'ils sont tous morts et qu'il n'y a pas le moindre signe des prisonniers ! Que leur est-il arrivé et y aurait-il un rapport avec la tour en ruine que l'on aperçoit au loin? S'ils s'approchent des décombres, les personnages découvriront qu'une menace d'une autre ère s'est réveillée, une menace qui a besoin du fluide vital des femmes pour ranimer son âme sœur.

Miroir, miroir, dans les marais

Augustus Mommenheim est un érudit de l'université d'Altdorf qui s'est spécialisé dans l'histoire du début du second millénaire, dont l'essentiel s'est perdu dans les troubles de l'époque. Il est particulièrement intéressé par le règne de l'Empereur Mandred, sur lequel les connaissances sont très vagues et disparates.

D'après des documents, Mommenheim a déduit que l'Empereur disposait autrefois d'un pavillon de chasse fortifié dans les marais du Midden, et l'érudit souhaite retrouver le logement dans l'espoir d'en apprendre davantage sur ce grand homme, surtout s'il y persiste quelque document de l'époque. Il désire donc faire appel avix services des PJ pour assurer sa protection dans cette expédition.

Malheureusement les informations de Herr Mommenheim sont erronées. Il existe bien un pavillon de chasse oublié dans les marais, mais il appartenait autrefois à Boris l'Incapable, qui pratiquait ici certaines de ses pires outrances. L'ironie veut que les ruines constituent aujourd'hui une base pour les plus grands ennemis de Mandred, à savoir les skavens, qui se réunissent ici avec les adorateurs du Croc Jaune quand un rassemblement à Carroburg s'avère trop périlleux. C'est le cas actuellement, et les skavens ne vont pas **manquer** de se présenter peu après l'arrivée des PJ.





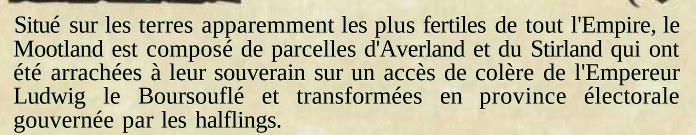





MOOTLAND

FN RRFF

Nom officiel: grand comté du Mootland; «Mootland» ou «le Moot» pour les halflings
Souverain: Comtesse Électrice Hisme Cœurvaillant, doyenne du Moot des halflings
Gouvernement: démocratie représentative. Conseils d'élus et assemblées communales
Capitale : Eicheschatten
Villes franches : toutes
Exportations principales: tabac, bière, conserves de viande et poisson, fromages



La région

Situé sur les terres apparemment les plus fertiles de tout l'Empire, le Mootland est composé de parcelles d'Averland et du Stirland qui ont été arrachées à leur souverain sur un accès de colère de l'Empereur Ludwig le Boursouflé et transformées en province électorale gouvernée par les halflings.

Le Moot est une terre composée de vallons et de pâturages s'élevant progressivement jusqu'aux collines de Feuilleverte au sud-est, endroit où les fermiers cultivent de nombreuses variétés de tabac, comme le «Brouillard carmin»,le «Mélange choisi de l'Aver» et le «Fumigator», connu pour être tout sauf doux. La plus grande partie du pays est découverte, avec quelques bosquets de chênes, de hêtres, d'ormes et de saules disséminés non loin des cours d'eau. Les deux seules forêts importantes sont le bois Gourd et la mystérieuse forêt d'Altern. Tandis que la province est irriguée dans sa moitié sud par le bief de l'Aver, le bief Bleu et l'Aver, les chutes d'eau régulières garantissent de bonnes récoltes chaque année à travers l'ensemble du Moot.

Le Mootland est divisé en trois régions principales, quatre même, d'après certains halflings.Au sud-ouest de l'Aver, on trouve la marche de l'Aver, qui était jadis une baronnie prospère d'Averland. D'après certains récits du passé, les humains de la marche de l'Aver furent forcés de quitter la région à la pointe de la lance par les troupes de l'Empereur Ludwig quand celui-ci donna les terres aux halflings. Encore aujourd'hui, des voyageurs se rendent ici pour admirer les vestiges des fondations de ces châteaux d'une autre époque, alors que la plupart des pierres ont été emportées pour bâtir de nouvelles constructions, que les halflings du coin présentent comme ayant autrefois appartenu aux humains. S'il est vrai que certaines familles d'Averland de second rang sont restées suzeraines de certaines parties de la marche de l'Aver, les autochtones semblent s'en contre-ïicher. Les familles lésées insistent de temps à autre auprès de l'Empereur pour que leur soient restitués leurs avantages, mais jusqu'ici, toutes leurs requêtes ont été consignées puis oubliées.

La marche d'Aver abrite trois villes principales : Sauerapfel à l'ouest, Eisamholz au centre (qui, d'un point de vue technique, ne fait pas partie de la région) et Dreiflussen au sud-est. D'une culture plus proche de l'Averland que les autres régions de la province, la marche accueille d'importants troupeaux de moutons et de chèvres, alors que l'ouest du pays est connu pour ses pommes.

Au nord des rivières, s'étend l'«Auld Styrlande», région du Mootland qui faisait autrefois partie du grand comté du Stirland. C'est vin pays où les communautés fermières alternent avec des bosquets et de petits marais, qui reste l'endroit du Mootland le plus feitile en céréales panifiables. Deux routes y accèdent, aucune ne traversant la région de part en part. La route du Moot quitte Eicheschatten et s'oriente vers l'ouest, où elle rejoint la vielle route des nains au Stirland, plus précisément à Wôrden. L'autre voie est une petite route qui court d'Einsamholz à Pfungzig, en Averland. Ni l'une ni l'autre de ces deux routes ne pourrait passer pour une voie importante, l'essentiel du trafic étant d'ailleurs assuré par les fermiers, les bergers et les marchands qui se rendent à un marché ou l'autre. À l'intérieur du Mootland, les gens voyagent sur des chemins carrossables usés par le temps ou à travers champs.

La région du sud-est est ceinturée par la boucle du bief de l'Aver au nord et par sa frontière avec l'Averland au sud. On l'appelle formellement «duché des collines en jachère», titre que lui a donné un seigneur averlander du xi[c] siècle, qui n'a jamais réussi à y faire pousser quoi que ce soit d'intéressant. Dépité, il vendit la région aux halflings peu de temps après la création du Moot par Ludwig. On dit qu'il murmura «bon débarras» lors de la signature.

Contrairement à ce noble, les halflings ont toujours su reconnaître un bon terroir et l'exploiter. Ils plantèrent des semis de leurs tabacs préférés, qui poussaient mal ailleurs, le long de la rivière et dans les vallons. Les plants se développèrent si bien que la région est désormais connue sous le nom de «Feuillevertes», ces champs de tabac contribuant énormément à l'économie du Moot. Le gouvernement du Mootland est tellement soucieux d'accroître sa part de marché qu'il dépêche des courtiers à travers tout l'Empire pour distribuer des échantillons gratuits, dans l'espoir que les clients satisfaits voudront s'en procurer d'autres, mais en payant cette fois-ci. Ils mettent surtout l'accent sur la saveur de ce tabac en comparaison de ce qu'ils appellent le «chiendent de Bretonnie».

«Jamais entenduJarler. Cest dans t'Empire ? Vraiment ? Toute une région avec dès Hafpinfjs comme chefs ? Et mi a eu une idée aussi saugrenue ? »

— UN AUBERGISTE DU WISSENLAND !

«Silêmondeentierétaitcommecela,ceseraittelunsonaesHaSândevenuredite.»

— Roi.F ECKHARDT, SORCIER DE JADE

« Quand"on voit (es débats qu ils causent dans unaarde-mamer^estait vraiment nécessaire dé leur donner un vote eiectoraf? Onjeutfas leur envoyer us raérsflutôt ? »

— STEPHAN HUTTSOHN

« Les Grandes Qens pensent aue nous sommes tous cuisiniers ou voleurs. Mais je j/etpc vous dire mie cestfatpc ! Navons'wuspas lés mêmes droits me tous les citoyens de ÎEmjire ? Ne sommes^nousfas des personnes à fart entière ? »

— ERIC VERTEFUME

« Les Humains et îeur obsession des titres. La Corée ! »

— COMTESSE ÉLECTRICE/DOYENNE HISME CCEURVAIIXANT;

Les habitants

Les halflings peuplent le Mootland. Il ne s'agit pas de personnes au sens humain du terme, mais cette race d'une taille souvent inférieure à un mètre semble toujours avoir accompagné les hommes dans leurs migrations. Les archives des nains parlent d'une «tribu d'hommes imberbes qui furent dans un premier temps pris pour des enfants», et qui voyageaient aux côtés des tribus humaines lors de leur traversée des Montagnes du Bord du Monde. Parallèlement, certains érudits impériaux pensent que les halflings constituent une race d'hommes qui serait le résultat d'une expérience de Véréna visant à mieux résister au Chaos, tandis que d'autres avancent qu'ils seraient la création, aussi humoristique que déconcertante, de Ranald.

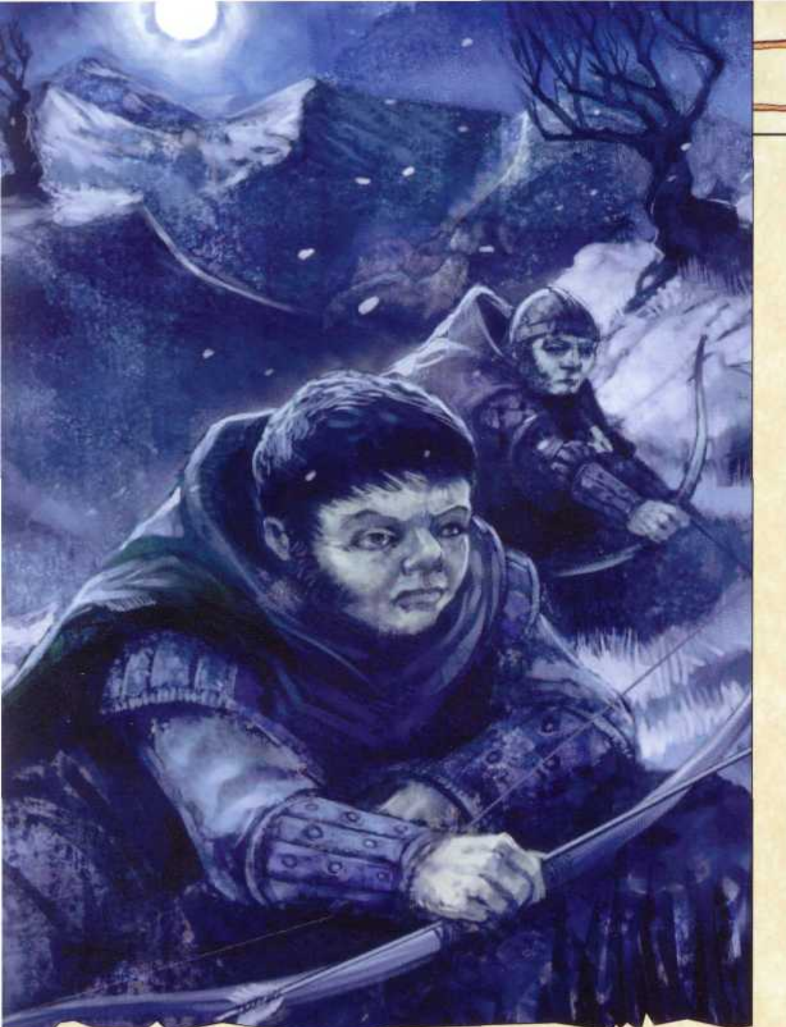
Quoi qu'en disent les autres, les halflings vous raconteront qu'ils ont toujours été tels qu'ils apparaissent aujourd'hui, qu'ils sont très bien comme cela et qu'ils se passent volontiers de la sollicitude d'autrui.

Le Moot est peu visité par les gens des autres provinces car rares sont les personnes qui peuvent s'accommoder très longtemps des halflings. Ceux qui en reviennent parlent de la personnalité









Les halflings du Moot sont paisibles et bucoliques, mais on aurait tort de douter de leur courage quand il s'agit de défendre leur patrie.

sournoise et mystérieuse des halflings. Le vol, les railleries et l'esprit de clan sont très répandus. Les halflings qui retournent parmi les leurs sont les bienvenus, jusqu'à un certain point. Les terres fertiles du Moot ont facilité l'existence des halflings qui y résident, qui ne semblent pas chercher à se rappeler l'existence d'un monde au-delà de leurs frontières.

Les halflings, qui restent d'une nature rurale, même au sein de leurs villes, sont plutôt terre-à-terre et apprécient les plaisirs de la chère, les boissons fortes, le bon tabac et les discussions qui feraient rougir les marins de Marienburg. Explicites à l'extrême, les halflings ne sont pas gênés par le fait de raconter en détail les exploits nocturnes de leur tante à de parfaits étrangers, ne serait-ce que «pour passer le temps». Ils adorent bavasser et les fermiers de la région accueillent les étrangers à bras ouverts, tant que ceux-ci ont quelques pièces, casse-croûte ou bonnes histoires dans leur besace, si possible, les trois à la fois.

En dehors du Moot, les halflings sont généralement perçus par les gens étroits d'esprit comme des cuisiniers et des voleurs, ou encore des cuistots-voleurs, bien que cette vision soit plutôt injuste car elle tend à généraliser à partir de deux traits bien distincts. Le premier est leur capacité indéniable à cuisiner un bon plat à partir d'à peu près n'importe quoi. Le second est leur perception particulière de la propriété et du vol. La plupart des halflings ont grandi au sein de grandes familles de frères et sœurs, de tantes, d'oncles, de « cousins par alliance» et autres parents plus ou moins proches. La pratique qui consiste à prendre ce qui peut s'avérer utile, qu'il s'agisse d'une tourte, de quelques couronnes ou même d'un bijou, est profondément ancrée dans la personnalité des halflings.Après tout, si tout le monde fait partie de la famille, pourquoi demander la permission ? Bien sûr qu'il vous le «prêtent». Ces deux caractéristiques ont influencé la perception des étrangers, qui considèrent que les halflings peuvent, au mieux, servir de domestiques sur lesquels il faut garder l'œil.

Les halflings du Mootland adorent les réjouissances diverses qui viennent rompre la monotonie de la vie rurale. Plusieurs festivités sont organisées tout au long de l'année : aux solstices d'hiver et d'été, ainsi qu'aux équinoxes du printemps et de l'automne. Sans oublier la grande fête de la culture halfling : la semaine de la Tourte. Mais la plupart des halflings n'attendent pas les jours fériés pour s'amuser; toute soirée est bonne pour faire la fête. En plus de manger et boire (et de boire et manger), les fêtes halflings permettent de danser autour d'un mât ou d'un feu de joie. En général, le sexe des participants définit leur répartition (du moins au début), les jeunes filles et les jeunes hommes cherchant à s'impressionner mutuellement. Les courses sont également fréquentes. Les halflings étant trop petits pour monter à cheval, ces courses se déroulent souvent à pied en traversant des champs ou des cours d'eau, ou encore des bosquets, le premier arrivé remportant un ruban qui attachait la chevelure d'une femme halfling que l'on a nommée reine de la fête. Quant au dernier arrivé, il se fait gentiment balancer dans une mare des environs.

Les halflings vénèrent les dieux de l'Empire, Sigmar en particulier, qu'ils considèrent comme l'un de leurs protecteurs attitrés, alors qu'aucun texte de Sigmar ne mentionne l'existence de la race, et encore moins le fait qu'il faille la protéger. Ils ont aussi leurs dieux, mais leur culte reste tout de même plus distancié que ceux des humains, des nains ou des elfes. Esmeralda est la déesse du foyer, en l'honneur de qui est célébrée la semaine de la Tourte. Mais d'autres divinités existent: Phineas, patron du tabac, et sa blague toujours pleine ; Josias le Fermier, qui sait toujours quel va être le temps et peut toujours faire jaillir la vie du terroir le plus aride ; et Hyacinthe, déesse de la fertilité et des naissances. Il y en a d'autres, mais elles sont obscures et peu connues des étrangers.

Les halflings du Moot et d'ailleurs n'ont jamais été perçus comme un peuple martial, le concept même de guerriers halflings étant à la source de nombreuses plaisanteries humaines. Mais la vérité est plus nuancée. S'il leur faut défendre leur patrie, ou leurs quartiers au sein de villes humaines frappées par des émeutes, les halflings ordinairement si paisibles peuvent se montrer agressifs et courageux. Au cours de la dernière guerre, la doyenne Hisme envoya un important contingent de halflings qui servirent d'éclaireurs et de francs-tireurs dans l'armée impériale. Plusieurs d'entre eux furent cités dans les rapports des chefs militaires pour leur bravoure et leur ingéniosité, même si ces courriers étaient souvent accompagnés de plaintes des officiers chargés de l'intendance.

Mais pour les halflings du Moot, la guerre semble très lointaine et l'opinion générale considère qu'à l'instar de l'Empire lui-même, elle les ignorera royalement. C'est aussi peut-être cet esprit isolationniste qui a poussé les halflings à dénaturer la langue impériale et à l'altérer de bien des façons. D'un rythme très rapide et mal articulé, le reikspiel parlé dans le Moot, qui mélange les accents, peut s'avérer totalement incompréhensible. Les halflings recourent également à de nombreux mots argotiques et autres codes dont le sens varie d'une année à l'autre. On dit d'ailleurs que le langage des voleurs humains est une variante de cet argot bâtard.

Sites notables

Eicheschatten

Capitale du Mootland, Eicheschatten est de prime abord très peu engageante. Après un examen plus approfondi, cette opinion est confortée. Ville de la doyenne du Mootland, qui est le titre que les halflings préfèrent à «grande comtesse», qui sonne «trop snob» à leurs oreilles. Eicheschatten est une suite d'allées tortueuses le long du bief de l'Aver, qui prolonge la route qui vient de Wôrdern et de Halstedt. Chaumières et autres foyers dotés de grands jardins alternent sans logique apparente avec des forges et d'autres établissements, dans lesquels la famille habite à l'étage. Les halflings aiment les couleurs vives, au point que les bâtiments sont décorés de façon criarde, ce qui suscite chez le visiteur des doutes quant à l'intégrité visuelle des autochtones. Toutes les maisons sont à l'échelle des halflings, même si les auberges disposent de chambres spéciales, construites à l'attention des grandes gens.





~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DU GRAND COMTÉ DU MOOTLAND (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
EICHESCHATTEN	V	Assemblée communale	3 375	3	Agriculture, commerce, bière, gouvernement	15Ob/6OOc	Capitale provinciale
Birnbaum	Vil	Assemblée communale	98	2	Agriculture, saucisse	-/35c	
Dreiflussen	B	Assemblée **communale**	698	2	Agriculture, pêche, bière	70b/200c	
Einsamholz	B	Assemblée communale	525	2	Agriculture, fromage	5Ob/175c	
Fâllenblatt	Vil	Assemblée communale	87	2	Agriculture	-/30c	
Gipfel	Vil	Assemblée communale	91	2	Agriculture	-/35c	
Grùnhûgel	Vil	Assemblée communale	95	2	Agriculture, bétail	-/35c	
Heukern	Vil	Assemblée communale	84	2	Agriculture	-/30c	
Sauerapfel	B	Assemblée communale	484	2	Agriculture, bétail	5Ob/15Oc	Meilleures tartes aux pommes de tout le Moot.

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1 000 - 10000), B = bourg (100 - 1 000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; **Richesse** (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

La résidence de la doyenne se situe au centre de la ville, à proximité du parc public. Bien qu'on l'appelle officiellement «palais», ce bâtiment n'est qu'une maison en bois de deux étages couverte d'un toit en gazon. Parfois, une chèvre vient brouter ici, quand l'herbe est un peu trop haute. La salle du trône est un salon simple et confortable dans lequel la doyenne reçoit tous ses invités officiels. Magnus le Pieux fît étape ici sur le chemin de la guerre à Kislev, et on dit qu'il y connut le sommeil le plus confortable de sa vie. En revanche, la doyenne Hisme habite rarement ici. Étant veuve, l'endroit est trop grand pour ses besoins. Elle préfère résider dans la ferme qu'elle possède en dehors de la ville, «où l'on peut travailler et garder son corps alerte, et avoir des lieux d'aisance en plein air. »

Lieu central du gouvernement, Eicheschatten est également l'endroit où le Moot général des halflings se réunit tous les trois ans. Ouverte à tous les halflings, qu'ils vivent dans le Moot ou ailleurs, cette assemblée a pour but de prendre des décisions sur les questions politiques de la province, de ratifier les quelques lois nécessaires et de choisir le doyen pour les trois années à venir. Hisme a été réélue lors des dix dernières réunions du Moot, un record, mais elle songe à prendre sa retraite. Cette réunion permet aussi à de vieux amis de se retrouver et d'échanger leurs recettes de cidre fort.

Le Moot général fait également office de cour en dernier appel pour le Mootland, quand une affaire ne peut être résolue au niveau local. La plupart du temps, il s'agit de querelles de terrain ou de cours d'eau, ou encore de dettes impayées. Mais il arrive parfois qu'un crime soit plus grave. Les meurtres, s'ils sont rares, arrivent. Bien que ces crimes soient punis de la corde dans le reste de l'Empire, les halflings lui préfèrent le bannissement éternel ou la mort par lapidation si la personne devait se représenter. Cette sentence doit être prononcée au Moot général. Les humains et les ressortissants d'autres races qui sont reconnus coupables de crimes graves sont confiés aux autorités de l'Averland ou du Stirland avant d'être jugés selon leurs lois.

Gipfel

Petit village sis au cœur des collines de Feuilleverte, Gipfel est le centre de production du tabac dvi Mootland. On ne trouve que quelques bâtiments en ville, comme l'atelier du maréchal-ferrant, les entrepôts communaux, un petit temple dédié à Sigmar et à tous les dieux des halflings, et les maisons des exploitations agricoles. Une auberge appelée *Les Trois Volutes* fait également office de lieu de réunion pour les assemblées du village, qui sont ouvertes à tous les adultes. Son tenancier est également le plus gros propriétaire de Gipfel : Dagobert Belbruyère. Celui-ci possède plusieurs fermes disséminées à travers les Feuillevertes et en exploite beaucoup d'autres.«Le vieux Dag»,comme on l'appelle, est souvent considéré comme le halfling le plus puissant au sud du bief de l'Aver. Rares sont ceux qui osent le contrarier.

Gipfel dissimule un sombre secret : le village et tous ceux qui y vivent ou en dépendent sont sous le contrôle ferme de Dagobert Belbruyère, qui après plusieurs années d'aventure au Kislev, est revenu et a commencé à prêcher discrètement les vertus de la secte de fertilité qui l'a approché dans la campagne kislevite. Au départ, le culte ne concernait que quelques fidèles, amis et voisins de Dagobert. Leurs rituels se déroulaient dans le plus grand secret, mais le pouvoir de leur foi nouvelle était bien visible, par l'abondance et la vigueur des récoltes qui surpassaient tout ce qui se faisait dans la région. Rapidement, tout le pays se rallia à la secte du Vieux Dag et le secteur de Gipfel fut reconnu comme le producteur du meilleur tabac de tout le Moot.

Mais cette réussite eut un coût. L'esprit mystérieux que le culte de Dagobert avait réveillé exigea le sacrifice d'un être intelligent vivant, chaque année, à l'équinoxe d'automne. Au départ, les victimes étaient des halflings, mais Dagobert décida qu'il serait plus commode de piocher parmi les négociants et autres voyageurs qui se rendaient à Gipfel à la saison des récoltes. De préférence quelqu'un qui vienne de très loin, de manière à ce que sa disparition puisse s'expliquer facilement, si jamais on posait des questions.Ainsi, devant tout le village, Dagobert abat la victime au milieu des champs au glas de minuit, laissant le sang s'épancher dans le sol.Après cela, le corps est enterré dans l'un des entrepôts du village, tandis que les biens de la victime sont partagés entre les habitants. Jusqu'ici, ce système a fonctionné à merveille, et l'esprit, quel qu'il soit, a toujours récompensé les fidèles.

- EXPRESSIONS DU MOOT -

« Mon cousin par alliance » Un parent dont la relation précise avec le locuteur est inconnue.

«Un bon petit chapardeur» Un voleur espiègle comme il se doit.

«Où y'a dla camelote, y'a des halflings» On trouve toujours des halflings quand il y a de l'argent à gagner.

«Jamais deux fois le même objet» Manière humoristique de nier un vol dont on est accusé.

«Pour faire plaisir à Rhya. » Se dit quand on prend un repas un peu trop copieux ou qu'on flirte avec le sexe opposé.

ta forêt d'Aïtern

À cheval sur la route qui mène d'Eicheschatten à Wôrdern, la forêt d'Altern est un ancien domaine de chênes, d'érables, de boulots et de noisetiers chenus, qui représente presque tout ce qui reste de la grande forêt qui recouvrait autrefois le Mootland. À l'époque qui précéda la création de l'Empire et pendant très longtemps après cela, ces bois étaient réputés pour être hantés par des «esprits des voies anciennes», de mystérieux fantômes buveurs de sang, vestiges d'une religion oubliée. Quand le pays fut accordé aux halflings, l'Altes Mutterholz («la Vieille Mère-forêt») était déjà présentée comme maudite.

- SAMUEL ROCBEDAINE ~

Race: halfling
Carrière : Patrouilleur (ex-Collecteur de taxes)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	56%	26%	39%	50%	36%	40%	47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	3	—	3	—

Compétences: Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire, halflings), Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Evaluation, Fouille, Langue (halfling, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception, Pistage, Survie
Talents: Acuité visuelle, Camouflage rural, Intelligent, Maîtrise (lance-pierres), Réflexes éclair, Résistance au Chaos,Tireur d'élite, Tir en puissance, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 3, jambes 0
Armes : arbalète avec 10 carreaux, arme à une main, bouclier
Dotations: 10 carreaux, coffre, lanterne, huile pour lampe, ragondin domestique (« Léo »), poney avec selle et harnais, bourse avec 7 co, pelle

Jusqu'à ce jour, la forêt d'Altern a gardé cette mauvaise réputation auprès des halflings du Moot. D'après beaucoup, elle est hantée et des bruits étranges en proviennent quand la brume couvre la nuit. Ceux qui pénètrent dans la forêt en ressortent rarement et ceux qui en reviennent ont perdu la tête. Un jour, d'après les propriétaires de l'auberge du *Lapin Hilare* située à l'orée occidentale de la forêt, un important groupe de chasseurs aristocrates qui comprenait un prêtre de Sigmar s'engagea dans ces bois. Ils promirent de ramener la tête de la créature qui était forcément à la source de ces phénomènes troublants. Une semaine plus tard, seul un cheval sortit de la forêt, blessé au point qu'il fallut l'abattre. On n'eut jamais le moindre indice sur ce qui avait pu arriver à l'équipe de chasse.

En revanche, la vieille route qui traverse la forêt est abondamment empruntée. La croyance populaire veut que vous ne risquiez rien si vous restez bien sur la route et parvenez à l'autre bout des bois avant la tombée de la nuit. Les voyageurs lents qui sont encore dans la forêt au coucher du soleil campent sur le bord de la route, mais rares sont ceux qui arrivent à fermer l'œil de la nuit. C'est ainsi que les auberges que l'on trouve de chaque côté prennent en charge les voyageurs qui s'arrêtent pour la nuit avant de repartir à l'aube, mais également ceux qui ressortent de la forêt, souvent fourbus.Appartenant au même clan de halflings que le *Lapin Hilare,* le *Brocart Rouge* se situe à l'orée orientale. Les propriétaires respectifs des deux établissements démentent les rumeurs selon lesquelles les halflings du cru parieraient sur les voyageurs qui vont réussir à traverser la forêt.

Sauerapfel

Le village de Sauerapfel se situe près de l'endroit où l'Aver s'engage dans l'Averland. Le nom du village provient des célèbres pommeraies qui s'étendent sur des kilomètres à la ronde, des deux côtés de la rivière. Sauerapfel entretient des relations suivies avec Halstedt, la ville du Stirland la plus proche et son principal marché. Le village jouit en outre des revenus générés par son petit port, qui filtre le trafic fluvial qui entre dans le Moot ou en ressort.

De toutes les villes du Mootland, Sauerapfel est celle qui traite le plus avec des étrangers. Ses habitants aiment d'ailleurs se considérer comme plus sophistiqués que leurs «cousins de la campagne», de l'intérieur des terres, tandis qvie les habitants du reste du Moot sont vite excédés par les «grands airs» que prennent les citoyens de Sauerapfel. Il est en revanche indéniable que ce bourg et ses environs produisent le plus grand nombre de « halflings aventuriers » de tout le Mootland. Quand on leur demande pourquoi, les Sauerapfellers ont l'habitude de vous faire un clin d'oeil et de répondre : « c'est pour fuir toute l'agitation qu'on a par ici ! »

Sauerapfel est aussi bien connu pour sa fête des récoltes, dont le thème est naturellement la pomme. Ces réjouissances se déroulent pendant la semaine de la Tourte. Elles sont ponctuées par des jeux et des concours, comme une compétition de préparation de tourtes ou de pelage de pommes, la gigue des cochons et le très douteux «bisou-volé» (plus d'une naissance dont l'enfant ressemble peu au «père» est d'ailleurs à mettre sur le compte de ce jeu proche de chat perché). Comme bien des fêtes à travers l'Empire, celle de Sauerapfel s'accompagne de costumes étranges, revêtus pour tourner en dérision ce qui leur fait ordinairement peur, comme les démons, les orques et les hommes-bêtes. Mais il y a ici une spécificité : beaucoup de costumes représentent des humains et chaque accoutrement cache deux halflings, généralement perchés l'un sur l'autre (encore une fois, on raconte que de nombreux enfants sont conçus dans le cadre de ces défilés...). Nombre de ces costumes affichent une ressemblance évidente avec des personnalités politiques humaines, surtout celles qui ont fait quelque chose qui aura pu irriter les halflings au cours des dernières années. Les halflings eux-mêmes clament que tout ceci est fait sur le ton de la plaisanterie, mais les humains visés trouvent rarement de quoi sourire dans ces réjouissances.

Exemple de Mootlander



Samuel **Rocbedaine**

«Arrête-toi là jetecouvre!Euti...Tesjiasmrtmm&mm,si?»

Samuel Rocbedaine aspire à l'aventure. Le Moot est trop calme pour des halflings aventureux et fougueux comme lui. Son destin l'attend dans le vaste monde, où les personnes aussi talentueuses que lui ont la possibilité de devenir des héros. C'est du moins ce que se raconte Samuel sur les longs trajets à dos de poney qu'il effectue le long de la frontière orientale du Moot, à la recherche de moutons égarés, ou pour empêcher les grandes gens de la province voisine de chevaucher sur les plants de courges d'un fermier.

Samuel est né au sein d'une famille prospère de marchands qui détenait quelques entrepôts à Sauerapfel. Dénué de tout sens des affaires, il se fit employer par la ville pour tenir le poste de péage de l'ouest. Cela l'amusa pendant près d'un an, car il pouvait rencontrer des tas de nouvelles personnes et paraître important devant elles, mais il finit par s'en lasser.Après quelques bières à la salle des fêtes locale, des amis le persuadèrent de rejoindre les patrouilleurs, pour aller «explorer le monde».

Le seul problème fut que le monde parut ressembler un peu trop à Sauerapfel par sa monotonie.

Il a beau faire tous les efforts pour se griser, Samuel n'a aucune envie de rencontrer un mort-vivant. Les patrouilleurs qu'il a rencontrés dans l'est du Moot lui ont raconté des histoires à vous donner la chair de poule et l'idée même de croiser un mort-vivant le glace d'effroi. Il n'a pourtant jamais entendu dire qu'une de ces créatures sévissait dans sa région, pas plus qu'il n'a la moindre idée de l'apparence ou du comportement de ces abominations, mais cela ne fait rien : il est persuadé qu'un jour, un zombie tentera de le manger tout cru.

Cela fait maintenant deux ans que Samuel sert comme patrouilleur et il est prêt à changer de carrière. Il cherche une bonne raison pour quitter le Moot et ferait un excellent personnage joueur de remplacement.










Idées d'aventures

Rira bien...

Le comte Erich von Halstedt, seigneur de Pflugelpfeffer et gardien du marais de Vunz, en a plus qu'assez de supporter les railleries de ces sales halflings (« qui ne valent pas mieux que des rats ! ») pendant leur misérable fête de la pomme à Sauerapfel. Il est intolérable qu'on puisse être tourné en ridicule par une telle espèce quand on compte parmi les personnes les plus élégantes de tout l'Empire. Mais voilà qu'il a entendu parler des animaux en rut qui s'ébrouent dans le «costume» qui est censé le représenter. Cela fait des années qu'il leur demande de mettre un terme à ces moqueries, et autant d'années que l'assemblée du village ignore sa requête, répliquant qu'ainsi va la tradition et que tout est fait dans un esprit bon enfant. «Eh bien cette année, pense le comte, c'est à mon tour de m'amuser ! »

Le comte a bien l'intention de gâcher la fête de la pomme. Il va charger des voyous de démolir les tentes, de renverser les tables garnies de tourtes et de gâteaux, de répandre la bière au sol et de corriger comme il se doit les halflings qui osent l'imiter. Et si la ville prend feu, tant mieux...

Les PJ peuvent être les voyous engagés pour mener à bien la vengeance du comte, auquel cas il leur faudra affronter la colère des halflings, ainsi que les patrouilleurs locaux. S'ils se font prendre, la sanction est simple (à condition qu'il n'y ait aucun mort à déplorer) : bain forcé dans la rivière, goudron et plumes, puis départ vers la frontière sur un rail. Si les PJ sont à Sauerapfel pour d'autres raisons, ils pourront participer à la défense du village contre les malfaiteurs, le bourg étant mal protégé en raison de l'absence des patrouilleurs. En cas de réussite, ils se feront de nouveaux amis et de nombreux admirateurs à Sauerapfel, mais aussi un ennemi juré en la personne du comte von Halstedt.

Le respect du repos

Le nombre de disparvis sur la route de la Vieille forêt est plus important que d'habitude et la circulation est en chute libre, la nouvelle s'étant répandue comme une traînée de poudre. La semaine dernière, une caravane entière de marchands itinérants a eu la peur de sa vie après avoir passé la nuit à proximité de ce qu'on croit être des fantômes. Pris de panique, les marchands se sont enfuis et ont abandonné tous leurs biens derrière eux. La doyenne Hisme Cœurvaillant estime que tout ceci doit cesser avant que l'activité commerciale ne s'effondre totalement. Elle engage les PJ pour qu'ils enquêtent sur les incidents les plus récents et remettent la situation en ordre «sans faire trop de remous».

Mais derrière cet afflux de disparitions se cachent des halflings qui pensent que filer la trouille aux voyageurs les plus riches est un excellent moyen de gagner de l'argent facilement. Dans un premier temps, ils ont lancé une rumeur au sujet de disparitions récentes sur la route, histoire de planter le décor, tous ces racontars étant bien évidemment faux. Ensuite, ils se déguisent en fantômes en se servant de lanternes et de cors pour produire des bruits surnaturels, de manière à faire déguerpir les victimes de leur canular, déjà bien effrayées. Après quoi, les «fantômes» n'ont plus qu'à s'emparer des biens et à se les partager sur le chemin du retour.

Les PJ peuvent commencer l'aventure en se faisant passer pour des marchands forcés de camper dans les bois, au bord de la route, en espérant que la source des problèmes se manifestera. Les halflings responsables ne s'attendent pas à une réelle résistance et fuiront à la première occasion. Par contre, si les PJ les poursuivent, ils ne feront que s'enfoncer dans les bois, jusqu'à un ancien cercle de pierres. Cette rencontre avec les esprits surnaturels de la Vieille Foi devrait suffire à faire comprendre aux PJ que ce que les tribus d'antan vénéraient entre ces pierres imbibées de sang n'aime pas les intrus.

NORDLAND

FN RRFF

Nom **officiel:** grande baronnie du Nordland
Souverain: Comte Électeur Theoderic Gausser, grand baron du Nordland, prince de Salzenmund, seigneur de Laurelorn et duc de Marienburg, Terreur des Norses
Gouvernement: féodal
Capitale: Salzenmund
Villes franches : Salzenmund
Exportations principales: agriculture, fromage de brebis et de chèvre, laine et articles en laine, bois d'oeuvre

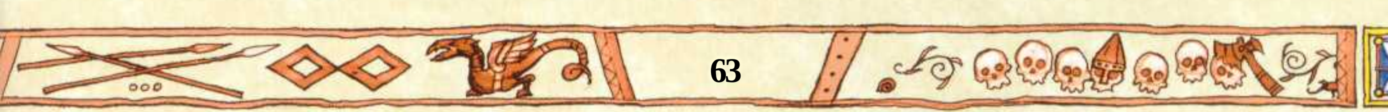
La région

La juridiction du Nordland s'étend de la frontière occidentale de l'Ostland à l'orée du Pays Perdu, et du nord de la Grande route du nord aux côtes de la mer des Griffes. Les Comtes Électeurs du Nordland ont accumulé une impressionnante liste de titres et de droits au cours des millénaires qui, s'ils étaient appliqués, en feraient les souverains de presque tout le nord de l'Empire. Mais la réalité a le don de se jouer des ambitions les plus grandes et l'autorité des comtes ne vaut que sur la moitié des terres qu'ils revendiquent, tout au plus.

Deux vastes forêts recouvrent le Nordland, ce qui ne laisse aux humains que quelques poches creusées au cœur de ces bois denses et les côtes stériles. Le quart oriental de la province comprend la lisière de la forêt des Ombres, qui domine l'Ostland. La région s'étend **jusqu'à** atteindre la route qui relie Erengrad et Middenheim, et la traverse au nord de Beeckerhoven, avant d'échouer sur la rive du Salz. En Ostland, la forêt des Ombres a une réputation sinistre et terrifiante, réputation également valable auprès du peuple du Nordland. On sait que des araignées géantes se cachent dans les profondeurs de ces bois, tandis qu'on voit des hommes-bêtes, voire pire encore, en nombre croissant depuis le début de la guerre. Les équipes de bûcherons s'y aventurent rarement très loin ces derniers temps, à moins d'être accompagnées par des soldats armés. Ces nouvelles menaces ont provoqué une baisse de la production sylvicole, ce qui affecte l'économie locale et génère un mécontentement de plus en plus bruyant selon lequel le comte ne ferait pas son travail.

À l'ouest de Salzenmund et des collines d'Argent qui dominent la ville s'étend la forêt de Laurelorn, qui se poursuit vers l'ouest jusqu'à atteindre la lisière du Pays Perdu. Si la Laurelorn fait partie du domaine du comte d'un point de vue purement technique, il s'agit en réalité d'un royaume indépendant. Ce sont les elfes sylvains qui la gouvernent, peuple reclus descendant des hauts elfes qui décidèrent de ne pas abandonner le Vieux Monde à l'issue de la guerre contre les nains. Par un accord avec le Comte Électeur du Nordland, les elfes permettent aux habitants de l'Empire de s'installer dans la région qui s'étend entre les fleuves Salz et Demst, ce dernier se jetant dans la mer des Griffes à Hargendorf. L'accord limite strictement leur nombre et les elfes doivent donner leur aval pour qu'une communauté puisse s'établir. Ils donnent d'ailleurs leur approbation avec réticence et imposent de nombreuses restrictions sur ce que chaque communauté peut tirer de la forêt. Ces limitations irritent les humains, si bien que les nobles insistent auprès du grand baron Gausser pour qu'il exige une renégociation. Impatients comme toujours, certains humains se sont installés illégalement dans la région et les elfes ont menacé de les expulser, par la force si nécessaire. Certains observateurs craignent un conflit armé entre les chevaliers du Comte Électeur et les guerriers de Laurelorn, mais jusqu'ici, la guerre retenait la main de Salzenmund. On craint en revanche que les elfes considèrent le moment comme opportun pour revendiquer leurs droits.

Au-delà du Demst, se trouve le cœur de la Laurelorn, un lieu que les Nordlanders appellent le «bois de la Sorcière», appellation inspirée par leur crainte superstitieuse de la reine des elfes. Les Impériaux



«'ysont moitié norses; c'est four ça miifessayent d'être flus impéritupc me ÎULmfereur fufmème.»

— VALET D'ALTDORF

« Gausser n'est rien déjfus qu'unjiion entre (es mains dès elfes & Lauretorn. »

— UN OBSERVATEUR POLITIQUE D'OSTLAND ;

« Les NorduuttUrs sont de véritables mcHerons^ c'est vrai mais dis qu'ils sont sur îeau, ils sontffus stufi&sme dis snoûn^s. »

— UN MERCENAIRE DE MARIENBURG

« Quelaenre de c&effaut'iiêtre four ne réussir à contrôler me la moitié de sa fropre fravina ? »

— UN NOBLE DU REIKLAND-

n'ont pas le droit de traverser ce site, sous peine de mort. Même les Comtes Électeurs du Nordland sont soumis à ces règles. On ne sait pas ce qui se trouve au-delà du bois de la Sorcière. Certains pensent que les elfes n'ont pas de capitale et mènent une existence nomade parmi les arbres. De vieux ouvrages, en revanche, font état d'une cité de verre dans les profondeurs de la forêt, un lieu illuminé par sa propre lumière. Quelle que soit la vérité, il est certain que ni les créatures du Chaos ni les peaux-vertes ne survivent très longtemps quand ils pénètrent la Laurelorn, car les elfes défendent farouchement leur terre contre tous les intrus.

La côte du Nordland est un lieu désolé, où des gens austères gagnent péniblement leur vie avec le fruit de la mer.Toute la côte est souvent recouverte d'un brouillard dense et fouettée par les orages d'hiver et d'automne. Les rivages du Nordland constituent ainsi une base peu accueillante pour la flotte impériale, mais dans la mesure où Marienburg a quitté l'Empire, la marine n'a pas eu d'autre choix que de s'établir ici. L'ancrage principal de la flotte est assuré par la ville en pleine expansion de Dietershafen, qui profite des vastes réserves en bois de la province pour alimenter son programme de construction navale en plein développement.

De Hargendorf, située tout à l'ouest, à Neues Emskrank, la côte se compose de plaines sablonneuses souvent coupées de marais et de bourbiers. En allant vers l'ouest et Norden, le rivage devient plus rocailleux et se couvre de galets au fur et à mesure qu'on se rapproche des collines côtières de l'Ostland. C'est dans la baie de Drosselspule que les pêcheurs moissonnent de grandes quantités de harengs et de morues, qu'ils conservent au moyen de sel et exportent vers le sud. Les naufrageurs restent assez courants sur les côtes du Nordland, certaines personnes ayant remarqué qu'elles pouvaient accroître leurs maigres revenus avec ce qu'elles trouvent sur les embarcations qu'elles poussent sous les flots. Cela engendre parfois des relations conflictuelles avec les autorités de Marienburg, ville dont la prospérité dépend grandement de la libre circulation du commerce.

Les habitants

Les gens du Nordland descendent de l'antique tribu Was Jutone. Proches frères des Was Jutone d'Ostland, ceux du Nordland ont fini par se détacher de leurs cousins des communautés orientales. Au bout du compte, les premiers Nordlanders tombèrent au combat, finirent vassaux des belliqueux Teutogens et subirent les assauts répétés des Norses. Dans l'anarchie qui régna dans le sillage de la Grande peste, L'essentiel du littoral des vallées fluviales du Nordland fut envahi et colonisé par les Norses, ce qui mêla inexorablement les lignées. L'Empereur Mandred le Tueur de Rats, lui-même accablé par des menaces plus graves, eut peu de temps à consacrer aux requêtes des Nordlanders, à leur plus grand malheur.

Au fil du temps et du mélange des populations, les Nordlanders adoptèrent de nombreuses coutumes de leurs cousins norses. Les procès se résolvaient souvent par un combat, l'affrontement ayant lieu sur un drap blanc tendu au sol par des piquets. La première personne qui tachait le drap de son sang était déclarée perdante et coupable. Les maisons les plus anciennes présentent des runes gravées sur les portes et les encadrements des fenêtres pour attirer la chance et se protéger contre les esprits, tandis que le style d'habitations tout en longueur est encore très courant sur le littoral. Durant les fêtes et les réunions, les surenchères de vantardises norses ont laissé place à des récits plus raffinés, chaque intervenant s'efforçant tout de même de surpasser son prédécesseur. L'amour des Nordlanders pour les récits est si grand qu'ils sont connus à travers tout l'Empire comme de fantastiques conteurs. Les histoires les plus appréciées sont aussi bien des épopées historiques que des comédies populaires, des légendes et des récits d'épouvanté.

Les gens de cette province sont réputés pour être les plus bruyants et directs de tout l'Empire. Il semble qu'ils n'aient pas la subtilité, le tact et le bon sens de leurs voisins. De nombreuses légendes locales content le parcours de héros qui révèlent la vérité au moment crucial, pour finalement sauver la mise. Les autres provinces aiment se focaliser sur cet aspect qui illustre l'incapacité flagrante des Nordlanders à mentir. Sous leur meilleur jour, les Nordlanders constituent un peuple franc, honnête et fiable, incapable de faire preuve de fourberie et méprisant la langue poudrée des politiciens, des poètes et de ces faibles de Reiklanders.

Au chapitre des travers, en revanche, on peut dire que les Nordlanders sont rustres, grossiers et peu prévenants. Même les marchands du Nordland adoptent cette approche brusque, même s'ils font de bons escrocs. Ceux-ci ont par exemple découvert que le fait de crier un prix fixe à répétition semblait avoir un effet manifeste sur les négociants habitués aux subtilités des affaires et du négoce. De nombreuses provinces sont persuadées que cette attitude est issue de leur mélange

Les rares impériaux qui s'aventurent dans la forêt de Laurelorn savent que leur vie dépend du bon vouloir des elfes... et ils ne trouvent pas cela réconfortant.





de sangs was jutone, teutogen et norse. Cet héritage métissé est à la source du complexe nordlander. Les Impériaux modernes regardent les Norses avec une admiration mâtinée de crainte, les considérant aussi bien comme de puissants guerriers que comme des barbares sauvages, qu'il n'est pas conseillé de laisser avec sa fille ou sa brebis. Un dicton de l'Empire affirme que «Le caractère est dans le sang», ce qui signifie que notre personnalité serait dictée par celle de nos ancêtres. C'est ainsi que les Nordlanders, bien qu'ils soient de l'Empire, sont souvent considérés «pas vraiment comme nous» par les autres Impériaux, plus rudes et frustes, y compris selon les critères des Middenlanders les plus sauvages et hirsutes.

La gêne des Nordlanders vient également de la mode des aristocrates, en particulier dans le nord, qui consiste à établir son arbre généalogique en remontant jusqu'aux tribus fondatrices. Plus l'ascendance est pure, plus le rang est censé être élevé, le summum étant bien sûr de pouvoir se trouver un ancêtre parmi les chefs fondateurs. Parmi toutes les provinces, seul le Nordland fut envahi par des étrangers, ce qui est une source d'embarras pour les nobles qui attachent de l'importance au rang, en particulier ceux qui traitent avec ces arrogants de Middenlanders et ces rustauds du Stirland. Quand un Middenlander se vante de ne s'être «agenouillé que devant Sigmar en personne», le Nordlander a de quoi se sentir insulté.

Pour compenser, la plupart des Nordlanders affichent leur loyauté envers l'Empire et le culte d'Ulric de manière beaucoup plus démonstrative que la plupart des autres habitants des provinces. Cet enthousiasme débordant apparaît comme creux pour certains, tandis que d'autres voient là un exemple en matière de devoir et de patriotisme. Quels que soient leurs motifs, la bravoure des Nordlanders au combat est indéniable. Quand ils se retrouvent au sein d'une armée avec des troupes d'autres provinces, ils se montrent presque téméraires dans leur désir de croiser le fer avec l'ennemi. Lors de la bataille de Frote, en 2421, les piquiers du Nordland étaient à ce point impatients d'en découdre avec les forces du Chaos qu'ils se mirent à charger avant que l'ordre en fût donné, si bien qu'ils se retrouvèrent isolés sur le champ de bataille et que les flancs de leur armée furent à la merci de l'ennemi. Depuis cet incident, on conseille discrètement aux généraux impériaux de traiter les Nordlanders comme des «molosses en laisse», pour garder le contrôle de ces troupes.

Chasseurs et bûcherons renommés, les aptitudes forestières des Nordlanders sont tellement évidentes que même les Hochlanders et les habitants de la Talabec admettent en serrant les dents qu'ils ne sont «pas trop mauvais». Les Nordlanders sont assurément proches de la terre : la province propose l'une des communautés de fidèles de Rhya les plus importantes du nord de l'Empire, centrée autour des villages tribaux qu'on trouve au sud de Hargendorf. Le culte de la Mère des Moissons sans son conjoint Taal est considéré comme particulièrement dangereux au sein de certains cercles de penseurs. LesTalabeclanders, en particulier, sont très critiques sur ce «culte de femmes». Ils murmurent que les elfes se joignent aux humains lors de rituels religieux qui se déroulent dans d'antiques cromlechs, au fin fond des bois. Si ces conjectures sont nombreuses, personne ne sait vraiment ce qui se passe pendant ces cérémonies mutuelles. Ces rumeurs dérangent le Comte Électeur, qui envisage d'envoyer des hommes pour voir si les habitants de la vallée du Demst fomentent une révolte.

L'accent nordlander est l'un des plus aisément identifiables de l'Empire. Les Nordlanders parlent vite et d'une voix rauque, à la limite de l'aboiement. On dit que les chants du Nordland sonnent comme «un tonneau de graviers dévalant une colline».

Sites notables

Neues Emskratik

Au départ, il ne s'agissait que d'un petit village de pêcheurs connu sous le nom de Pugsblatter. Les droits de la communauté furent rachetés par un groupe d'investisseurs dirigé par un charlatan du nom de Jens-Pieter Riemmans et comptant trois Comtes Électeurs parmi ses mécènes, ainsi que plusieurs nobles de moindre importance, mais néanmoins riches et influents, et des maisons marchandes impériales. Leur plan était de créer deux ports qui allaient détourner le trafic en provenance de Marienburg, de manière à limiter les intermédiaires dans cette ville et générer plus de profit pour leur compte. C'est donc dans cette optique que Pugsblatter fut acheté en 2460 et renommé «Neues Emskrank». Les résidents du village furent obligés de partir et de déménager dans la région de Wilhelmskoog, tandis que les colons furent conduits sur le site pour lui redonner un certain dynamisme. Le cartel construisit des habitations et des échoppes pour rafraîchir l'allure de la ville et investit dans divers entrepôts pour gérer le commerce qui n'allait pas manquer de naître. De nouvelles caravelles marchandes furent aussi construites, qui allaient constituer le fer de lance de leur flotte. Tout ceci se solda naturellement par un désastre total.

- EXPRESSIONS DU NORDLAND ~

«Une affaire réglée à la norse.» Se dit d'un accord conclu sous la menace de coups.

« Seules les âmes salies brunissent leurs braies. » Seuls les coupables ont quelque chose à craindre.

« Sur la route de Juton. » Vise l'Ostland. Les Nordlanders remplacent parfois «Juton» par «Ostland».

«Morue salée. » Se dit d'un mort (en raison de l'aspect pâle et raide du poisson salé).

Les choses commencèrent à se gâter pendant la construction, à tel point que les nouveaux habitants auraient juré que les anciens Pugsblatters étaient revenus saboter leur travail. Il y eut des incendies et divers accidents, ainsi qu'une inondation, les eaux du Salz ayant largement débordé la rive, phénomène qui ne s'était jamais présenté de mémoire de vivant. Quand le premier navire chavira après avoir quitté les chantiers navals, les gens commencèrent à croire que la ville était maudite. De tous les navires ayant pris le large depuis Neues Emskrank pour rejoindre Salkalten, sa ville-sœur d'Ostland, aucun ne revint. Le cartel s'effondra, les investisseurs jetèrent Riemanns en prison et Neues Emskrank fut vendue à l'Électeur du Nordland pour une bouchée de pain.

La communauté n'est plus aujourd'hui qu'un village de pêche languissant qui survit de ce que la mer veut bien lui laisser, des rares affaires qui se déroulent dans le coin et de l'argent généré par le service des prêtres de Manann au monastère de Manannsheim, dans la baie. Les bâtiments sont tous usés et mal entretenus, et les étrangers sont rarement les bienvenus. Des villageois à l'air maussade, leurs femmes revêches et leurs gamins renfrognés regardent passer les voyageurs d'un air hagard depuis des habitations décrépies dont les beaux jours ne sont plus qu'un lointain souvenir. Neues Emskrank est enveloppé d'une telle aura de déprime et de renoncement que les autres Nordlanders ont commencé à associer le terme «tare» à la ville.

Salzenimutd

Capitale du Nordland, Salzenmund se dresse au milieu des collines où naissent les cours d'eau qui se rejoignent pour former le Salz. Les Comtes Électeurs construisirent un château tout en hauteur au sommet de la colline qui domine la cité, autrefois le lieu de rendez-vous des descendants occidentaux de la tribu Was Jutone. L'accès au fort est à ce point étroit que l'édifice, que l'on appelle le Nid de Jutone, n'a besoin d'aucune muraille. Il se contente de se tenir là et de surveiller la région entière. Les autochtones racontent que le Comte Électeur peut admirer toute sa province depuis la fenêtre de sa salle du trône, qui est orientée vers l'ouest, ce qui lui permet au passage de garder un œil sur les elfes de Laurelorn.

Salzenmund est une grande ville qui souffre actuellement de la diminution des échanges commerciaux sur la route qui relie Erengrad et Middenheim. De nombreux voyageurs et marchands s'arrêtent ici pour les foires de la ville, qui proposent même des articles de manufacture elfe. Les courtiers vendent également du bois de la Laurelorn (qui n'est pas donné), connu pour son grain, sa





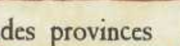
-INDEX GÉOGRAPHIQUE DU LA GRANDE BARONNIE DU NORDLAND (2502 Cl) -

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
SALZENMUND	V	Comte Électeur Theoderic Gausser	7500	4	Commerce, gouvernement, travail du bois	45a/300c	Capitale provinciale.
Beeckerhoven	B	Comte Électeur Gausser	408	3	Bois d'œuvre, commerce	10b/80c	
Grafenrich	B	Comte Électeur Gausser	252	2	Bois d'oeuvre, commerce	4b/52c	
Kurtwallen	Vil	Comte Électeur Gausser	73	1	Autosubsistance	-/10c	
Oldenlitz	B	Comte Électeur Gausser	172	3	Agriculture, argent	6b/30c	
DIETERSHAFEN	V	Baron Ludolf Kôhler	3000	3	Pêche, construction navale	100a/200b	Port de mouillage de la flotte.
FROTE	B	Comte Électeur Gausser	0	0	-	-	Situé sur la route du Nordland qui s'enfonce dans les Monts du Milieu. Disputé par les Hordes des ténèbres et la Grande Alliance pendant plusieurs semaines.Archaon mena ici ses dernières forces pour rejoindre celles du Chaos avant de battre en retraite dans les Monts du Milieu. Sort des 1200 habitants inconnu.
HARGENDORF	B	Baron Gunther von Hargenfels	234	2	Pêche, sel, ovins, laine	16b/40c	
Beilen	Vil	Baron von Hargenfels	28	1	Autosubsistance	-/2c	
Schlaghùgel	Vil	Baron von Hargenfels	0	0	-	-	Village abandonné à la frontière occidentale de la baronnie. Ruines d'un cercle de pierres proches.
Ueblingen	Vil	Baron von Hargenfels	73	2	Agriculture	-/8c	
LUFTBERG	Vil	Baron Ewald von Laue	98	2	Bois d'œuvre	6b/15c	
NEUES EMSKRANK	B	Comte Électeur Gausser	895	3	Commerce, pêche, bois	45b/160c	Premier port ouvert en 2 460 dans le cadre d'un plan visant à détourner le commerce de Marienburg. Lamentable échec.
Heiligdorf	Vil	Comte Électeur Gausser	32	1	Agriculture, pêche	-/3c	
Manannsheim	F	Culte de Manann	35	2	Autosubsistance	5b/10c	Monastère de l'ordre du Triton situé sur une petite île de la baie de Drosselspule.
NORDEN	V	Baron Ottmar von Neurath	3 200	3	Pêche, commerce, ambre, transfert de prisonniers vers Leopoldheim	30b/200c	Située à l'extrême est de la baie de Drosselspule. Secrètement élaborée comme base d'opérations pour l'exploration et la conquête de la Lustrie.
Beelen	Vil	Baron von Neurath	82	2	Agriculture, ovins	-/8c	
Gelting	Vil	Baron von Neurath	46	1	Ovins	-/5c	
Kreideklippe	Vil	Baron von Neurath	88	2	Pêche	-/10c	
Salzmorast	Vil	Baron von Neurath	28	1	Autosubsistance	-/4c	
SCHUTEN	Vil	Baron Helmuth Adenauer	78	1	Agriculture	-/8c	
WILHELMSKOOG	Vil	Baron Justus Wittig	84	2	Pêche, sel	6b/8c	
Ockholm	Vil	Baron Wittig	56	1	Autosubsistance	-/4c	

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1000 - 10000), B = bourg (100 - 1000),Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

légèreté et sa résistance. Salzenmund abrite également la guilde des orfèvres du Nordland, qui contrôle le commerce des métaux travaillés et des lingots obtenus à partir du minerai extrait dans les proches collines d'Argent. Les artisans du métal de Salzenmund sont réputés pour la qualité de leur travail, si bien que les commandes affluent depuis des contrées aussi lointaines que l'Estalie ou l'Arabie.

Dans la ville à proprement parler, la construction la plus remarquable n'est autre que le temple d'Ulric, entièrement en bois, qui se tient ici depuis plus de deux cents ans. Il s'agit d'un grand édifice de trois étages construit selon une structure hexagonale. Il ne ressemble à aucun autre temple ulricain de l'Empire ou d'ailleurs. Certains observateurs ont noté une ressemblance avec les temples archaïques de Norsca, ce qui les povisse à penser que la construction fut influencée par les barbares, à l'époque des premières vagues migratoires et conquêtes. À l'intérieur, la grande nef s'ouvre au deuxième étage et une version plus petite de la flamme éternelle du temple de Middenheim brûle ici. Des décennies de fumée ont assombri les





boiseries intérieures, ce qui leur donne un aspect lisse et noir, et confère un air ténébreux et inquiétant au temple. Le grand prêtre dvi temple est Erich Granholm, proche du comte qui se considère comme l'égal de l'Ar-Ulric de Middenheim et partage les ambitions du comte pour le Nordland.

Salzenmund est une ville franche, ce qui signifie qu'elle dispose de son propre gouvernement en échange de certains devoirs et obligations pour le compte de son seigneur officiel, le Comte Électeur Gausser. Une assemblée de chefs de guilde et de propriétaires terriens constitue le conseil municipal, tandis qu'un burgomeister désigné chaque année par les membres du conseil gère les affaires quotidiennes. L'actuel burgomeister est Maximillian von Kirscheschlage, qui est quelque peu inquiet. La guerre a permis au comte d'exiger des dotations des notables de la ville pour couvrir les dépenses engendrées par l'embauche de mercenaires, sachant qu'il n'est pas pressé de les rembourser. Pour couronner le tout, le déclin de l'activité commerciale lié à la guerre a engendré une chute des revenus qui menace de mettre les membres du conseil dans l'incapacité de remplir les obligations financières de la ville car ils ont déjà «prêté» des sommes considérables au comte. Kirscheschlage est donc confronté à la perspective d'aller à la rencontre du comte pour solliciter un emprunt qui lui permettrait de covivrir les dépenses de la ville. Il craint cependant que cette requête ne donne avi comte l'ascendant dont il a besoin pour exiger l'annulation du statut de ville franche de Salzenmund ou de ses dettes envers les membres du conseil, ce qui dans les deux cas reviendrait à les ruiner et à anéantir les libertés de la ville.

Schiaghùgel

À près de quarante kilomètres au sud de Hargendorf, sur la rive occidentale du Demst, se trouve le village abandonné de Schiaghùgel. Fondé à l'époque du grand-père du baron von Hargenfels actuellement en place, le village visait à coloniser progressivement les terres sises à l'ouest du Demst. L'une des attractions du village était alors la présence d'un ancien cercle de pierres, du type de ceux qui étaient érigés par les fidèles de la Vieille Foi, il y a bien longtemps. Le baron, lui-même membre du culte de Mère Rhya, vit là un site sacré et chercha à le préserver et à lui redonner toute sa dimension. Quarante familles y furent envoyées pour y refaire leur vie.Au départ, une garnison protégeait les villageois, mais après quelques années de calme, il apparut que les elfes de Laurelorn toléraient la petite communauté, certains allant jusqu'à troquer avec elle.

Mais un été, il y a cinq ans de cela, les gens de Schiaghùgel disparurent. Des marchands rapportèrent que le village était désert. Klement, l'actuel baron von Hargenfels, envoya son bailli pour enquêter. Il ne restait plus le moindre habitant. Pas le moindre signe de violence ou de lutte, pas de corps, pas la moindre indication sur l'endroit où ils auraient pu aller. Même les animaux avaient disparu. Les seuls indices présents se limitaient à deux mots gravés sur un arbre du terrain communal : «brouillard» et «miséricorde».

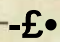
Schuten

Situé entre Beeckerhoven et Norden, sur la route qui mène à Erengrad, le village de Schuten est une étape de prédilection pour les voyageurs qui cherchent à passer une nuit confortable, mais aussi pour les chasseurs qui ont besoin d'une base pour leurs expéditions dans les collines Roncières, au sud. On y trouve l'auberge *Brombeerstrauch*, relais de coche fortifié, tenu par Augustus Hargrimsson, ancien mercenaire nain à la jambe de bois. Hargrimsson bénéficie d'une concession à vie pour gérer l'auberge depuis qu'il a sauvé la vie du baron local, Helmuth Adenauer, contre une vouivre, à l'issue d'un combat qui lui coûta la jambe.

L'auberge peut accueillir jusqu'à trois voitures avec leurs chevaux et Augustus emploie l'un de ses cousins de clan pour officier comme forgeron, choix que le propre forgeron du village a du mal à avaler. L'auberge dispose d'une grande salle **commune** qui donne sur deux petites arrière-salles, tandis qu'on trouve à l'étage plusieurs chambres pour ceux qui préfèrent éviter le dortoir. Hargrimsson, qui est veuf, a ses quartiers au rez-de-chaussée, attenants à la cuisine. Si Hargrimsson se charge de servir à boire, les fourneaux sont sous l'autorité d'une femme de Salzenmund, du nom d'Erika Fleisch. La nourriture, sans être fantastique, est chaude et rapidement servie, ce qui correspond somme toute aux attentes des voyageurs fourbus. Hargrimsson brasse sa propre bière, réputée pour être la meilleure du Nordland, avec du houblon et des céréales locales.

À Schuten, la vie n'est pas facile depuis peu, la guerre n'ayant laissé de place qu'à la circulation d'unités de l'armée. Les officiers qui font étape à l'auberge profitent du gîte et du couvert en laissant des billets à ordre qu'il est pratiquement impossible d'encaisser. Plusieurs hommes du village ont été appelés à la guerre, si bien qu'on manque de bras robustes pour entretenir les champs et assurer la moisson le moment venu. Si les choses durent encore longtemps, il ne restera plus qu'un village désolé.

Exemple de Nordlander



Berta Vîkros

«Jttors, tu tri es mi tu vemc âsamins, maïs au ton Homme estjas à ta Hauteur, c'est ça ma cltérte ? ÛLcoute la vieille Berta etfats bouilRr ces Mes avec son tHé. jîttetuQ'totàfasser (a nuit avec un bouc en rut. Bon, four ce mûest as sous... »

Femme proche de la soixantaine et vêtue de loques, Berta a passé l'essentiel de sa vie en cavale. Depuis le jour où elle est devenue une femme, dans son village du Stirland, elle est capable d'user de magie sans pour autant avoir reçu la moindre formation dans ce sens. Bien que ses sorts soient mineurs et parfois utiles, les effets indésirables se sont trop souvent avérés calamiteux. Quand elle mit le feu aux champs de blé et de maïs du village en tentant d'invoquer la pluie, il lui fallut fuir au plus vite, avant que les habitants ne la lapident à mort. Depuis cette époque, elle est toujours sur le qui-vive, craignant que sa magie ne la trahisse et ne la condamne. Après des années d'errance, elle s'est établie sur les routes du Nordland, son itinéraire allant des villages des collines d'Argent à Neues Emskrank et Beeckerhoven, dans un sens et dans l'autre. Elle ne reste jamais très longtemps au même endroit, de peur qu'un individu suspicieux ne la livre aux chasseurs de sorcières.

Au fil des années, Berta en a appris suffisamment en matière d'herboristerie et d'arts curatifs pour se rendre utile auprès des villageois et des pauvres qui ne peuvent s'offrir les services d'un médecin. Son gagne-pain est surtout assuré par les philtres d'amour et les potions

- BERTA VIKROS -

Race: humain
Carrière : Sorcier de village

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
23%	31%	30%	38%	37%	36%	43%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	1	2	—

Compétences: Charisme, Connaissances générales (Empire), Focalisation, Fouille, Langue (reikspiel), Métier (apothicaire), Perception, Sens de la magie, Soins, Soins des animaux
Talents: Imitation, Magie commune (vulgaire), Magie vulgaire, Résistance accrue
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin), dague
Dotations : potion de soins, capuchon, petit sac contenant diverses herbes, graines et écorce, vieilles guenilles rapiécées




de fécondité qu'elle vend aux femmes qui sont prêtes à tout pour mettre le grappin sur un homme ou avoir des enfants. Pour les personnes moins bien intentionnées, elle peut aussi faire usage de son sort de *mauvaise fortune* contre leurs ennemis. Berta demande généralement quelques pièces d'argent ou de quoi manger pour ses services, mais elle exige parfois quelque chose de plus : des objets insolites, les effets personnels d'une personne précise, qui pourront l'aider dans ses «recherches magiques». Bien qu'elle n'ait aucune formation académique en matière de magie et que ses objets et «expériences» ne soient le plus souvent d'aucune utilité, le peu de réussite qu'elle a accumulé lui laisse penser qu'elle serait une sorte «d'inventrice en magie». Elle espère découvrir un jour le sort qui la rendra riche, afin qu'elle puisse vivre paisiblement ses derniers jours.

Le MJ peut se servir de Berta comme source de magie mineure et de soins pour les PJ qui en ont besoin, mais elle est avant tout une mine d'informations. Ses vagabondages et les nombreuses rumeurs qu'elle a entendues lui ont appris beaucoup de choses, qu'elle est prête à partager pour un bon prix. Elle vit actuellement dans une chaumière abandonnée de Schuten.

Idées d'aventures

Vous arrivez d'où?

Les habitants de Schlaghùgel ont disparu depuis cinq longues années. Les recherches effectuées n'ont rien donné et le village a été rayé des registres,le mystère restant entier. L'explication «officielle» veut que les villageois aient fui dans les bois pour se soustraire aux impôts, mais personne n'est dupe. Quand le sujet est abordé, c'est le mot «maudit» qui revient le plus souvent et des références à un cercle ancien «dont on aurait dû se tenir à l'écart».

Mais voilà que des marchands qui empruntent le Demst rapportent que les habitants de Schlaghùgel sont revenus ! Le plus troublant, c'est que ceux-ci se comportent comme s'ils n'étaient jamais partis. Le baron von Hargenfels est soucieux. Si ces rumeurs disent vrai, alors ce qui se passe est étrange et une menace est à craindre. Ainsi, le baron a besoin d'éclaircissements sur la situation. Les PJ sont engagés pour le représenter et enquêter sur le mystère de Schlaghiigel.

Quand ils se présentent au village, ils constatent que les marchands disaient vrai : des villageois prospères et heureux habitent les lieux, sans le moindre souvenir d'être partis. Mais deux éléments manquent au tableau : le prêtre du village n'est pas revenu et la colline présente une ouverture à l'endroit du cercle de pierres, brèche qui n'existait pas auparavant. Et que veulent ces elfes qui observent depuis les bois ?

Espions !

Le groupe de chasseurs qui loge à l'auberge *Brombeerstrauch* depuis quelque temps est curieux pour plusieurs raisons. Tout d'abord, ces hommes semblent rarement partir à la chasse. Au lieu de cela, ils attendent à l'auberge pendant des jours d'affilée, jusqu'à ce qu'un voyageur se présente et s'adresse à l'un ou plusieurs d'entre eux. Puis ils partent «en excursion». Mais Hargrimsson a entendu dire que quand ils vont finalement chasser, ils partent au nord ou à l'ouest, et non au sud dans les collines, où se trouve le meilleur gibier. Mais ils sont de bons payeurs, ont les poches pleines d'or et le nain ne voit pas de raison de se montrer trop méfiant.

Du moins jusqu'à aujourd'hui. Un autre voyageur s'est présenté au relais et Hargrimsson l'a entendu mentionner une excursion en Ostland pour rejoindre «les chasseurs», or l'Ostland est en pièces, ravagé par les hordes du Chaos. Voilà donc qu'Augustus s'inquiète d'héberger des espions ennemis, voire pire, et il ne sait pas quoi faire.

Le nain va donc partager ses inquiétudes avec l'un ou l'autre des PJ. Invoquant le patriotisme (et allant éventuellement jusqu'à offrir le gîte), il demande aux aventuriers de découvrir ce que manigance cette bande.

S'ils acceptent la mission, les PJ découvriront quelques faits étranges. Tout d'abord, les excursions des suspects vers le nord semblent aller tout droit dans la région de Norden, que le Comte Électeur du Nordland a fait isoler pour quelque projet secret. Pour des chasseurs, ils montrent manifestement peu d'intérêt pour le gibier qui croise leur route, se contentant de tuer quelques bêtes pour ne pas revenir bredouilles. Et puis, il y a cette femme elfe qu'ils croisent de temps en temps. À quoi joue-t-elle? S'agit-il d'espions à la solde d'Archaon, d'agents de l'un des autres Comtes Électeurs ou de criminels agissant pour leur propre compte ?

OSTERMARK

FN RRFF

Nom officiel : Ligue de l'Ostermark
Souverain : Comte Électeur Wolfram Hertwig, chancelier de la Ligue de l'Ostermark, prince de Bechafen
Gouvernement : conseil de nobles dirigé par un chancelier
Capitale : Bechafen
Villes franches : avicune
Exportations principales: articles en laine, bière, bois d'œuvre, chalands

La région

L'Ostermark est situé à l'extrémité orientale de l'Empire, la où la loi de l'Empereur s'arrête à la frontière du sauvage Kislev et des royaumes des nains, dans les Montagnes du Bord du Monde. C'est une région sombre et désolée, composée de vastes landes qu'encadrent les deux bras de la Grande Forêt. Un tapis de neige couvre le pays pendant l'hiver, et au printemps, le dégel transforme la plupart de ses routes en bourbiers. Même en été, le soleil semble intimidé et affaibli, comme s'il n'était pas certain d'être à sa place en ce lieu.

L'Ostermark est divisé en quatre régions principales.Au nord, c'est la portion de la Grande Forêt qu'on connaît localement sous le nom de «bois du Griffon», qui suit le cours de laTalabec supérieure et abrite la capitale, Bechafen. Au sud, le long des rives du Stir, la partie de la Grande Forêt qui arrive près d'Essen est appelé le bois Mort, du moins quand on ose en parler, car la cité éteinte de Mordheim repose en son centre. Entre ces deux régions, mais au sud de la Brunwasser, se trouvent les landes centrales, vaste étendue de collines basses, de terres marécageuses et de lacs peu profonds qui abrite des troupeaux de moutons et quelques villages éparpillés.Au nord de la Brunwasser, entre les Montagnes du Bord du Monde et l'orée du bois du Griffon, on trouve de larges bandes de prairies vallonnées. Propices à l'élevage des chevaux, ces terres ont souvent été l'objet de combats entre les Ostermarkers et leurs voisins kislevites.

Autour de Bechafen, le bois du Griffon a longtemps été le centre de la vie économique et politique de l'Ostermark, en particulier depuis la destruction de l'ancienne capitale, Mordheim, en 1999 CI. Les principales exportations de la région sont le bois d'œuvre et les chalands, construits sur place pour ces derniers, à partir des arbres abattus durant la saison.

Les troncs descendent la rivière depuis des communautés aussi éloignées que Fortenhaf et Remer jusqu'à Bechafen, où les réalisations des charpentiers navals comptent parmi les meilleures de tout l'Empire. Le bois du Griffon, qui n'est pas aussi dangereux que d'autres régions forestières, compte nombre de petits villages et de hameaux isolés, mais aussi, dans ses profondeurs, les ruines de villages plus anciens et même de petites villes. Depuis le début de la guerre, l'extrémité orientale du bois du Griffon, sous Fortenhaf, abrite les réfugiés kislevites qui fuient la dévastation de leur pays. Le banditisme et les pirates fluviaux y sont devenus un réel problème, si bien









« ïlOstermark est semtïiatilé à un Empire immature, une [hue dé vidés ftHres et indépendantes tjui se fient ïes unes aux autres Jour assurer (eur sécurité mutuedé. Nous ri avons pas a âutre cOopc •• tous ïes autres fu&tants die ÎEmfire se moquent de nouscommeâeîeurpremièrectiemise.»

— CHANCELIER HERTWIG, COMTE ÉLECTEUR DE L'OSTERMARK

« Cesjêmms dé ÎOstermaA, voû dés veuves comme pas Iautres. J aimerais avoir une femme oui meJiùure comme ça. »

— CAPITAINE SCHULTZ

«Ù0stermmliestejjèctivmntumtmejert$eenmtâm&rech~erc{ie. Onjtmve dé nombreuses ruines et dé mtâijiîes vesfyes dés temjs Jassés/\j compris k terrible MordUeim.CestdoncailleursijuenousironsfairenosrecttercHessurleterrain.»

— UN PROFESSEUR D'ALTDORF 1

« Coincéentre'Kislevet(aSyfvanie, c'estunpmmonotone, où(esfius&eawK-jours sont battusjiar îe vent et kjfuie... Pourquoi Marne tpiedpi'un voudrak-&j vivre ? »

— UN MIDDENHEIMER

que le gouvernement de Bechafen envisage d'envoyer vine troupe soutenir le margrave Rôntgen pour y restaurer l'ordre.

Les Ostermarkers font de larges détours pour éviter le bois Mort, au sud. Le trafic entre Krugenheim, au Talabecland, et Essen ou Karak Kadrin, dans les montagnes situées au-delà, circule le long du Stir ou fait un large détour en contournant les landes Désolées. Les bois ont une effrayante réputation depuis la destruction de Mordheim. Nul n'y vit plus et rares sont ceux qui y pénètrent de leur plein gré. Les habitants du cru jurent qu'ils entendent des cris venus des bois à la nuit tombée, et que quiconque y entre en ressort fou et transformé... si tant est qu'il en ressorte.

Certains mettent ces événements sur le compte de la colère des dieux, d'autres sur les étranges pouvoirs de la pierre tombée des deux lors de cette nuit légendaire, mais quelle qu'en soit la raison, rien de naturel ne vit plus aujourd'hui dans ces bois. Parfois, une chose s'en échappe et vient dévaster les fermes et les villages, jusqu'à ce que les habitants terrifiés finissent par la traquer et la tuer, brûlant son corps sur place. Un incident particulièrement horrible s'est déroulé à Essen l'année dernière, quand une bande de cinq mutants a réussi à passer les portes de la ville et à tout dévaster, massacrant plus d'une dizaine d'habitants avant d'être terrassée. Après examen, les habitants ont reconnu en ces mutants un groupe d'aventuriers qui étaient entrés dans la forêt un an auparavant, à la recherche d'un trésor, et dont on n'avait plus entendu parler... jusqu'à cette nuit.

Les landes Désolées occupent la partie centrale de la province et comprennent les collines de l'Effroi, au sud. Les deux régions accueillent une population clairsemée, la plupart des villes et des villages étant situés au bord des cours d'eau. Dans les landes, l'élevage d'ovins est répandu, mais on y trouve également de petits troupeaux de vaches laitières. Des fermes et des maisons isolées sont dispersées dans toute la région, les fermiers et gardiens de troupeaux qui y vivent préférant la solitude et ne se rendant parfois même pas une fois par an en ville.

Les collines de l'Effroi constituent un cas particulier car elles ressemblent beaucoup aux landes Désolées, mais leur réputation est bien plus étrange. Près de la frontière de la Sylvanie, quelque part dans les collines, se trouve selon la rumeur le site d'une grande bataille menée contre les Comtes Vampires de Sylvanie. Les troupes des Comtes Vampires l'emportèrent et un massacre s'ensuivit qui ne laissa avicun survivant. La légende raconte qu'une fois les cadavres ranimés pour servir dans les armées des Comtes, leurs âmes furent abandonnées là, sans espoir de trouver le réconfort de Morr. Aujourd'hui, ceux qui pénètrent dans les profondeurs de cette région peuvent voir des lueurs flottantes, celles des âmes qui sont mortes ici. Elles essayent de duper les voyageurs et de les attirer vers la mort, afin de pouvoir voler leurs corps et de revenir à la vie. L'esprit de ceux dont le corps est volé de la sorte rejoint les âmes perdues des collines de l'Effroi.

On donne le nom de Veldt aux prairies situées au nord-est, de grandes plaines vallonnées situées entre le bois du Griffon et les Montagnes du Bord du Monde. Là, les Ostermarkers élèvent des troupeaux de chevaux, que l'on peut distinguer à la marque de leurs propriétaires. Les chevaux ostermarkers sont célèbres pour leur grande taille et leur force, et des acheteurs viennent de fort loin au marché à chevaux d'Heffengen pour en ramener quelques-uns dans leurs écuries. Sous la pression des réfugiés kislevites qui tentent de s'installer dans le Veldt, certaines manœuvres visent à convaincre le chancelier Hertwig et le conseil de l'Ostermark de les renvoyer dans leur pays.

Les habitants



L'Ostermark est depuis longtemps un objectif de conquête, que ce soit par les envahisseurs ayant des velléités sur l'Empire ou par les armées impériales en marche pour Kislev. Occupée à l'origine par la tribu mineure des Ostagoths, l'Ostermark était souvent la proie d'attaques d'orques, de gobelins et de trolls avant que Sigmar ne fonde l'Empire. Défendant leurs foyers et leurs villages fortifiés avec acharnement, les Ostagoths apprirent la valeur de la coopération entre les clans en réalisant qu'ils étaient plus forts unis que divisés. Cela les ouvrit à l'appel à l'unité de Sigmar, et ils envoyèrent une importante troupe de soldats armés de haches à l'armée qui combattit au col du Feu Noir. Une fois la bataille achevée, leur chef Adelhard accepta le titre de Comte Electeur en riant, faisant remarquer à Sigmar que leur victoire était «écrite dans les étoiles».On se souvient encore de cette plaisanterie, symbolisée dans le blason de la province composé d'une étoile et d'un «griffon victorieux» couronné.

- EXPRESSIONS DE L'OSTERMARK -

« Ça l'a fendu du garrot à la poitrine. » Ça l'a presque coupé en deux.

«Une corneille. » Une veuve.

« Sur l'assiette de Morr. » Sur le champ de bataille.

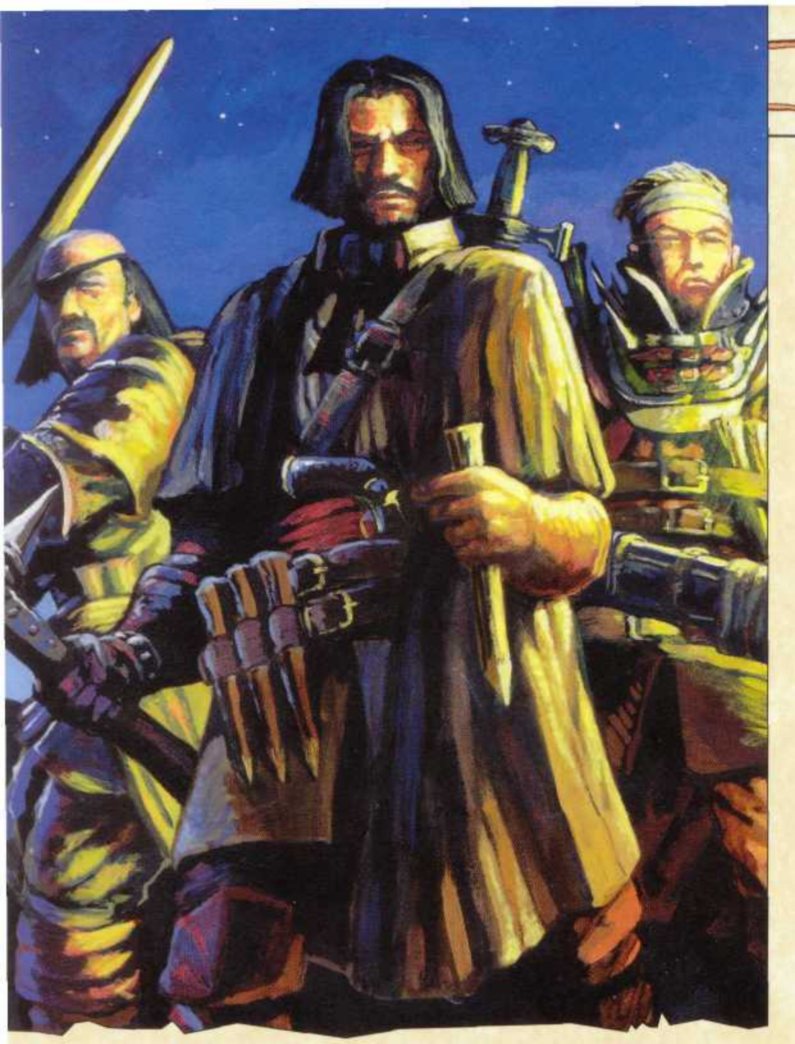
«Elle est mariée de nuit.» Elle est veuve (provient d'une croyance selon laquelle Morr permet aux veuves fidèles de rencontrer leur époux dans leurs rêves).

«Une planche.» Se dit d'un cadavre trouvé dans une rivière.

Adelhard et ses hommes prirent des épouses et des maîtresses parmi le peuple d'Averland, de Stirland et de Talabecland lors de leur voyage de retour. Ces femmes furent les initiatrices de nombre de nouvelles lignées à venir dans cette région qui portait désormais le nom d'Ostermark, ou «marche orientale», en raison de sa situation à la frontière. À ce mélange s'ajoutèrent des éléments ungols durant les invasions du milieu du xviir" siècle, ce qui ouvrit la région du Veldt à l'élevage des chevaux. Les Kislevites traversèrent aussi la frontière, mais plus en colons qu'en conquérants, fuyant la cruauté du tsar et les catastrophes naturelles comme la famine et la sécheresse.Tous ces éléments se conjuguèrent pour former un peuple qui, s'il se montre toujours impérial en termes de culture et de langue, propose des différences caractéristiques par rapport à ses cousins occidentaux.

Les Ostermarkers sont plutôt corpulents et trapus, et leurs yeux révèlent souvent les traits orientaux qu'ils ont hérités des Ungols. Les hommes ont l'habitude de se laisser pousser une longue et épaisse moustache plutôt que la barbe, et un haut couvre-chef en fourrure remplace les chapeaux mous à la mode que l'on trouve dans le reste de l'Empire. Les femmes portent les cheveux détachés quand elles sont célibataires, et tressés en une longue natte attachée derrière la tête quand elles sont mariées. En raison du climat froid,



Les chasseurs de vampires de l'Ostermark sont célèbres pour leur obstination et leurs prouesses.

les Ostermarkers ont tendance à porter plusieurs couches de vêtements, dans un style qui semble pittoresque, voire vieillot, aux yeux des autres habitants de l'Empire.

Sous leur meilleur jour, les Ostermarkers sont des individus passionnés, habités par l'amour de la vie, des chevaux, de la vodka et de la danse. Leurs femmes en particulier sont renommées pour leurs humeurs ravageuses et leur nature passionnée. Plus d'un dandy du Reikland a été jeté à moitié nu dans le Veldt après avoir tenté de séduire une jeune femme de l'Ostermark... et souvent de la main de fille en question.

Toutefois, peu d'habitants de l'Empire s'intéressent à cette facette de la nature de l'Ostermark. La plupart affirment que les Ostermarkers sont pour moitié Kislevites, pour moitié paysans, et totalement moroses. Célèbres pour leurs interminables beuveries, leurs funérailles complexes et parfois le mélange des deux, les Ostermarkers sont des individus auxquels on ose rarement demander comment s'est passée leur journée, de peur d'être victime d'un déprimant monologue. Quand ils sont au plus bas, ils font preuve d'une obsession presque théâtrale de la mort et de ses attributs. Les veuves se remarient rarement car aucun Ostermarker ne resterait dans le royaume de Morr s'il savait qu'un autre homme est avec sa femme. La crainte des revenants fait des exorcistes et des prêtres de Morr des individus bienvenus dans tout l'Ostermark, tandis que les charpentiers sont très demandés pour sculpter des cercueils fort élaborés, très répandus dans cette province. Pour un Ostermarker, cette tradition de désespoir flamboyant est naturelle. Issus d'une province régulièrement pillée, rasée et mise à sac, les Ostermarkers comprennent que la mort fait partie intégrante de la vie.

Les habitants de la Ligue honorent tous les dieux, mais ils ont le plus grand respect pour Ulric, Morr, Sigmar, Taal et Rhya. Les cercles de pierres de la Vieille Foi ont depuis longtemps été éliminés par les prêtres deTaal, et Beehafen est le site du plus grand temple sigmarite oriental depuis que les troupes d'Archaon ont dévasté Wolfenburg. C'est ici que le lecteur sigmarite de Wolfenburg s'est réfugié quand la cité est tombée, même si certains disent derrière son dos qu'il aurait dû mourir en restant à son poste.

Les Ostermarkers entretiennent de bonnes relations avec les nains de Karak Kadrin, en raison de leur respect commun envers Sigmar, mais également à cause de la menace de la Sylvanie qui pèse sur tous, à laquelle s'ajoute depuis peu l'invasion de Crom, lieutenant d'Archaon, via le col du Pic. Le chancelier Hertwig a recruté une armée de l'Ostermark à Eisental pour combattre cette menace, mais si on a entendu des rumeurs concernant la défaite du roi Ungrim, on n'a vu aucun signe de l'armée de Crom.

Comme chez les habitants de l'Ostland, l'accent des Ostermarkers a quelques points communs avec celui des Kislevites. En effet, ils parlent le reikspiel avec un accent caractéristique, en roulant notamment les «r», ce qui leur vaut souvent d'être l'objet de plaisanteries. Contrairement aux Ostlanders, leur langue a une certaine musicalité. Des mots archaïques et oubliés par le reste de l'Empire sont souvent utilisés, ainsi que des termes empruntés aux Kislevites. L'accent est facile à imiter tant il est particulier, et il est souvent utilisé par les nobles ivres qui cherchent à se gausser grassement pendant une soirée.

Sites notables

Beehafen

Située sur la rive sud de laTalabec supérieure, Beehafen est une cité dense et très peuplée protégée par une enceinte. Ses édifices sont étroits et élevés, et se penchent à des angles vertigineux sur des rues qui ressemblent à des tunnels sombres. Bâtis à partir du bois noir de la Grande Forêt, les bâtiments de Beehafen ont un aspect menaçant que nulle couche de chaux ou d'enduit coloré ne peut dissiper.

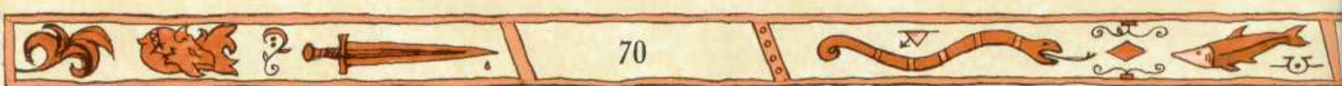
Beehafen est la capitale de l'Ostermark depuis la destruction de Mordheim en 2000 CI. Les princes de Beehafen, les membres de la famille Hertwig, détiennent traditionnellement le poste de chancelier depuis lors, en remerciement de leurs services après le désastre. Bien que cette charge soit héréditaire, elle doit être confirmée par un vote unanime des autres membres du conseil. Par décret de l'Empereur, le chancelier est également nommé Comte Électeur de l'Ostermark.

Beehafen est réputé pour ses chantiers de construction navale, où sont bâtis certains des meilleurs navires de l'Empire. On y trouve également deux scieries hydrauliques, présent du roi de Karak Kadrin. Elles transforment les troncs transportés par voie fluviale en planches plus faciles à transporter. Malheureusement, ce sont aussi les endroits préférés des criminels de Beehafen qui y font disparaître les corps de ceux qui se dressent contre eux.

Actuellement, Beehafen est agitée à cause de l'appel aux armes du chancelier Hertwig et de la progression de l'armée en direction d'Eisental. Laissée aux ordres de son frère cadet Matteus, la ville est en proie à la nervosité et craint qu'une armée du Chaos ne progresse au sud de Kislev et traverse laTalabec pour l'assiéger. Des agitateurs affirment que des espions sont cachés parmi les Kislevites de la ville et la milice municipale est déjà intervenue pour empêcher des lynchages. Si Crom n'apparaît pas bientôt, cette agitation pourrait bien forcer le chancelier à revenir.

Essen

Ville isolée située le long du Stir septentrional, Essen a une situation peu enviable entre le bois Mort à l'ouest, les collines de l'Effroi à l'est et le Hel Fenn, de l'autre côté de la rivière au sud. Sous la direction du margrave Gotthold Schurz, Essen a acquis la réputation du village le plus hanté de tout l'Empire. Dans les tavernes, on dit que les fantômes sont aussi courants que les habitants dans les rues, que les champs sont labourés par des zombies et que des vampires sylvaniens chassent en toute impunité en ville. Bien qu'il s'agisse là de grosses exagérations de la situation réelle, il ne fait aucun doute qu'Essen a été autrefois menacée par les morts sans repos.







- INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA LIGUE DE L'OSTERMARK (2502 CI) -

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
BECHAFEN	V	Comte Electeur Wolfram Hertwig	7600	4	Commerce, gouvernement, bois d'œuvre, agriculture, chantiers navals	20a & 40b /250c	Capitale provinciale, bac.
Dorna	Vil	Comte Electeur Hertwig	98	2	Agriculture, bois d'œuvre	-/12c	
Mùnkenhof	Vil	Comte Electeur Hertwig	86	2	Agriculture, pêche	-/10c	Bac.
Reitwein	Vil	Comte Electeur Hertwig	45	1	Agriculture	-/6c	
Rugenbuttle	Vil	Comte Electeur Hertwig	42	1	Autosubsistance	-/6c	
BISSENDORF	Vil	Baron Stefan Husserl	94	2	Agriculture, bois d'œuvre	6b/12c	
Tauer	Vil	Baron Husserl	62	1	Autosubsistance	-/6c	
EISENTAL	B	Margrave Hermann Mach	550	3	Agriculture, moutons, laine	30b/100c	
Mielau	Vil	Margrave Mach	72	2	Agriculture	-/8c	Bac.
ESSEN	Vil	Margrave Gotthold Schurz	88	2	Agriculture	-/10c	
FORTENHAF	Vil	Margrave Konrad Rôntgen	96	2	Bois d'œuvre, agriculture	6b/12c	Bac, nombre croissant de réfugiés kislevites.
Gerdouen	Vil	Margrave Rôntgen	84	2	Agriculture	-/10c	Bac.
Rheden	Vil	Margrave Rôntgen	56	1	Autosubsistance	-/6c	
HEFFENGEN	Vil	Margrave Richard Dornier	95	2	Agriculture, chèvres, fromage	6b/12c	Bac, marché aux chevaux.
Elbing	Vil	Margrave Dornier	56	1	Autosubsistance	-/6c	
NAGENHOF	B	Comte Edmund von Blùcher	850	3	Ovins, agriculture, laine	40b/90c	
Buckow	Vil	Comte von Blùcher	83	2	Agriculture	-/9c	
Weiler	Vil	Comte von Blùcher	25	1	Autosubsistance	-/4c	
REMER	B	Margrave Oswald Cranach	625	3	Agriculture, bétail	35b/80c	Bac.
Zeisholz	Vil	Margrave Cranach	45	1	Autosubsistance	-/6c	

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille),C = cité (10000+),V = Ville (1 000 - 10000), B = bourg (100 - 1 000),Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille);
Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Fortenhaf

Avant-poste isolé dans le nord-est de la province, Fortenhaf est important en raison de son bac, le plus grand de laTalabec supérieure après celui de Bechafen. Dirigée par le margrave Konrad Rôntgen, la forteresse de Fortenhaf est un lieu hautement stratégique permettant de défendre l'Ostermark contre une invasion. Il assure de surcroît la collecte des revenus issus de tout le commerce frontalier.

Déjà avant la guerre, Fortenhaf était la plus «kislevite» de toutes les communautés de l'Ostermark. Les mariages mixtes de part et d'autre de la frontière sont répandus et les familles la traversent souvent dans un sens ou dans l'autre pour rendre visite à des parents ou pour leurs affaires. À Fortenhaf, le grand prêtre deTaal et Rhya, Sergei Maximov, est lui-même originaire de Kislev.

Toutefois, depuis la guerre, les réfugiés fuyant les combats sollicitent de plus en plus les ressources du nord-est. Beaucoup ont traversé illégalement la frontière, cherchant un abri sûr au sein de l'Empire. Des villages officieux ont été fondés à la frontière du Veldt et les éleveurs de chevaux de cette région craignent que les fermiers kislevites ne commencent à clôturer et à labourer leurs précieuses prairies. Ils ont transmis leurs doléances au margrave Rôntgen, qui réfléchit désormais pour savoir s'il doit soumettre l'affaire au chancelier Hertwig ou s'il doit déclarer l'état d'urgence et expulser personnellement les immigrés.

Heffengem

En plein centre de l'Ostermark, Heffengen est dirigé par le margrave Richard Dornier, l'un des plus importants éleveurs de chevaux de la province. Situé à l'orée des landes Désolées, la village se tourne le Veldt pour sa richesse, les services de la communauté étant essentiellement tournés l'été vers le marché aux chevaux qui attire des acheteurs de contrées aussi lointaines que l'Estalie.

Le margrave Dornier supporte mal la domination politique exercée par Fortenhaf sur le Veldt, qu'il perçoit comme un archaïsme ne reflétant en rien la réalité économique. Actuellement en campagne avec l'armée, il a saisi l'occasion pour tenter de convaincre le chancelier de donner à Heffengen l'autorité sur le Veldt et ses richesses équines.

Exemple d'Ostermarker



Vicomte Gerhard Grossekirche ton Katzeweg

« Heureux de vous rencontrer, (esaars.y^orSjOuiestJartantJour unejetite citasse au mmie ? Vous saveçJeffnre un coté dé Jeu, une victime ?Je vais montrer atpccftevc&rs du Cordeau qu'us ont eu tort de m envoyer daladêr ! »

Deuxième fils d'un obscur noble du Stirland, le vicomte Gerhard était destiné à une carrière dans l'Église ou à l'université, ce qui dans les deux cas ne correspondait pas à l'image qu'il avait de lui en tant qu'homme d'action et guerrier. Réclamant sa part d'héritage en monnaie sonnante et trébuchante (et prenant au passage une partie de celle de son frère : «Je suis sûr qu'il serait ravi de me l'offrir, s'il savait... »), Gerhard s'éclipsa pour partir à l'aventure dans l'est. Errant d'un endroit à l'autre (d'un endroit *prestigieux* à l'autre s'entend...), il se laissa aller à divers plaisirs en se cherchant une place dans la vie. Une nuit, en passant devant le cimetière d'un petit village, deux zombies l'attaquèrent. Sans réfléchir, il tira les deux pistolets que son frère lui avait «donnés» et les abattit chacun d'une seule balle.

Cette expérience changea Gerhard car il n'avait encore jamais rencontré de créatures aussi blasphématoires. Il prit conscience que sa vocation était de combattre les morts-vivants et entreprit de rendre visite aux adeptes de Morr. Ainsi, il pourrait apporter gloire et fierté à ce dieu.

Mais les prêtres le rejetèrent sans appel. «Morr n'est pas fier, lui dirent-ils, car il est la fin des guerres et non leur commencement. »





VICOMTE GERHARD GROSSEKIRCHE VON KATZEWEG

Race : humain
Carrière : Pistolier (ex-Noble)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	58%	40%	36%	45%	44%	43%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	3	4	—	3	—

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire) +10%, Équitation, Esquive, Évaluationjeu, Langue (reikspiel) +10%, Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Soins des animaux
Talents: Chance, Coups puissants, Étiquette, Maître artilleur, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade, armes à poudre), Rechargement rapide, Sain d'esprit, Sur ses gardes,Tir de précision, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure: tête 3,bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : paire de pistolets, fleuret, main gauche
Dotations : munitions et poudre pour 20 tirs, beaux atours, cheval de guerre, atours de noble, bourse contenant 10 co, bijoux **valant** 30 co

Abattu, Gerhard se jura de leur montrer leur erreur. Il entreprit la profession de pistolier et devint un chasseur de morts-vivants, partant en Sylvanie pour de folles et fréquentes missions en solo. À de nombreuses reprises, tandis que ceux qui le connaissaient supposaient qu'il était perdu, il réapparaissait avec de sinistres trophées. Mais le Culte de Morr n'a jamais voulu de lui.Aussi, il demeure dans la région d'Essen, cherchant des partenaires pour une mission des plus impressionnantes qui décollera ces pantins des bancs de leur église et qui le fera remarquer.

Idées d'aventures

Pendez-les haut et court !

Des rumeurs circulent depuis plusieurs jours à Bechafen au sujet d'une armée de créatures du Chaos (à moins qu'il ne s'agisse de l'armée de la Reine de Glace) qui se rassemblerait au nord et aurait pour objectif de piller la ville. Le fait que le frère cadet du chancelier, le margrave Hertwig, n'ait plus été aperçu en public depuis trois jours ne fait rien pour arranger les choses. Il en est de même pour les rumeurs qui commencent à circuler et qui parlent de la défaite de l'armée de l'Ostermark face à Crom. La panique s'installe et au moment où les personnages visitent la ville, une émeute éclate. Bientôt, la fureur des émeutiers se tourne vers les Kislevites qui habitent en ville et on les accuse d'être des espions. La garde locale est dépassée et, à moins que les héros n'interviennent rapidement, plusieurs innocents risquent d'y laisser la vie.

Ensuite, les PJ devront apprendre qui répand ces rumeurs, dans quel but, et où diable a bien pu passer le margrave Hertwig.

Terra imcognita

Les dirigeants d'Essen veulent savoir ce qui se passe en Sylvanie. Recrutant les PJ à Essen, le conseil municipal les envoie en mission pour explorer la région située entre Waldenhof et Regakhof. Ils ne doivent pas intervenir, mais uniquement rapporter ce qu'ils y auront découvert. La ville espère utiliser ces informations pour convaincre le compte Hertwig de lancer une croisade contre les abominations de Sylvanie.

Une fois en «pleine campagne», les PJ rencontrent le vicomte Gerhard Grossekirche von Katzeweg, lui-même en pleine « partie de chasse». En tant que noble, il insiste pour accompagner les PJ afin de leur faire profiter de son expérience, de ses connaissances et de ses compétences de chef. Les personnages pourront-ils découvrir les informations qu'ils sont venus chercher tout en empêchant le fervent vicomte de dévoiler leur couverture, et ce avant le retour de l'armée de von Carstein ?

QSTLAND

EN_BREF

Nom officiel : grande principauté d'Ostland
Souverain : Comte Électeur Valmir von Raukov, grand prince d'Ostland, margrave de la marche Septentrionale, Marteau de l'Est
Gouvernement : féodal, actuellement soumis à la loi martiale
Capitale :Wolfenburg (mais transférée à Salkalten)
Villes franches : Lubrecht,Vandengart (toutes deux détruites)
Exportations principales : articles en étain, sel, fromages, vodka (et plus rien depuis le début de la guerre)

La région

Prenant la forme d'un bras lové autour des épaules des Monts du Milieu, la quasi-totalité de la province d'Ostland est couverte par l'inquiétante forêt des Ombres. Il y a bien longtemps, durant les conquêtes du premier millénaire, les comtes d'Ostland repoussèrent leurs frontières vers ce qui deviendrait plus tard Kislev, fondant des colonies destinées à tenir les terres qu'ils avaient prises. Ces efforts s'avérèrent finalement vains quand l'Ostland fut forcé de renoncer à ses dernières prétentions sur les territoires kislevites, lors des invasions des Ungols, à cause de la traîtrise des empereurs de Talabheim. Désormais, le seul territoire de l'Ostland qui ne soit pas couvert de forêts est la marche Septentrionale balayée par les vents, depuis Salkalten jusqu'à la frontière de Kislev. L'Ostland est un pays ravagé par la guerre, dont bien des régions sont perverties par le Chaos. Certains font publiquement état de leurs doutes quant à sa capacité à s'en remettre.

La forêt des Ombres, qui s'étend vers le sud-ouest depuis la frontière avec le Nordland jusqu'à laTalabec, est la première chose qui vient à l'esprit quand on pense à l'Ostland. Sombre, morne et envahissante, elle est semblable au grenier de quelque mage dément: bien des secrets bizarres y reposent, certains plus vieux encore que l'Empire, qu'il vaut mieux ne pas exhumer. Elle ne livre pas aisément ses secrets et bien des habitants de l'Ostland sont certains que la forêt ne supporte pas leur présence, que même après des milliers d'années, elles ne s'est jamais faite à l'idée d'abriter sous son feuillage les humains avec leurs haches et leurs flammes. Les bûcherons et les autres individus qui s'y aventurent sont sûrs que parfois, quand ils ne regardent pas, la forêt change ses sentiers pour troubler ceux qui suscitent son courroux et peut même pour causer leur mort.

La forêt des Ombres n'est pas simplement le foyer d'une grande quantité de gibier, comme les cerfs et les sangliers. Elle abrite également de dangereuses créatures comme des araignées géantes, qui attendent que les hommes, les nains et les halflings tombent dans leurs pièges gluants. Même la végétation peut être mortellement dangereuse : parmi les fourrés envahissants rôde le carexsangue, une ronce dotée d'une intelligence animale qui se nourrit du sang des êtres vivants qu'elle arrive à saisir.








« Vous ne cmpreneçjias ? Nous sommes tous morts et nous sommes en enfer ! »

— UNE VEUVE DE WOLFENBURG

« Ce cftâttment ! Cest le cfmtiment & Siamarfour notre foi (téfatHante ! Rejiente^yous ! Refiente^yous es à présent ! »

— UN INITIÉ DE SIGMAR

« Et tandis que nous restonsJrostrés ici (e Nortfiatufet (e TaùSecùudse jréjiarent àjorter (é coujifataf. »

— COMTE ÉLECTEUR VALMIR VON RAUKOV

« Faisons ce que nousjouvonsjour etpc^ èien entendu. Maïsj'aiwenfeur que lOstlatufnesortjiercCumalgrétousnosefforts. »

— EMPEREUR KARL FRANZ

Dans la forêt se cachent aussi des créatures du Chaos qui y vivaient bien avant l'invasion actuelle. Des tribus d'hommes-bêtes et de gobelins chevauchant des araignées géantes y livrent bataille pour la nourriture et le butin contre les hors-la-loi qui fuient la justice du comte. Avant la guerre, la plus grande menace venait des bandes dirigées par le terrible minotaure Ragush Cornes-sang, qui suscitait la terreur dans le cœur de tous les habitants de la région située entre Smallhof et Boven. Réputé pour son insatiable appétit de chair, Ragush suspendit les cadavres de la population d'un village tout entier aux arbres des environs pour des collations ultérieures, appelant ce lieu son «garde-manger». Après l'invasion d'Archaon, il disparut cependant. On ignore aujourd'hui s'il a rejoint les rangs de l'envahisseur ou s'il est mort en défendant «son» territoire.

Les Monts du Milieu dominent le sud-ouest de l'Ostland. Revendiqués par tous les pays qui les entourent (Ostland, Hochland, Middenland et même Nordland), ils ne sont en réalité dominés par personne. Ils abritaient autrefois un royaume nain qui s'était séparé des nains de l'empire, Karaz Ankor, durant la guerre contre les elfes.Toutefois, peu après l'assaut des peaux-vertes et des skavens contre l'empire des nains et la chute de ce dernier, les nains de «Karaz Ghumzul» abandonnèrent leur forteresse et s'enfuirent vers les Monts du Milieu pour retourner à Karaz Ankor. Ils en scellèrent les portes, les enterrèrent sous la roche et détruisirent les routes qui y menaient. Jusqu'à ce jour, les nains ne veulent pas dire ce qui força leur peuple à fuir Karaz Ghumzul, mais quand ils quittèrent les montagnes près desquelles s'élève aujourd'hui le château Lenkster, les prêtres nains proférèrent une malédiction contre les montagnes et tout ce qu'elles contenaient. Depuis ce jour, bien des prospecteurs et des aventuriers ont recherché les mines perdues des nains, mais nul n'a réussi dans cette entreprise, du moins parmi ceux qui en sont revenus.

Dans l'Ostland septentrional, on trouve les prairies battues par le vent de la marche Septentrionale, la seule étendue de plaines de l'Ostland. La route qui va de Middenheim à Erengrad la traverse, mais le trafic s'y est raréfié ces temps-ci. Bien que les armées d'Archaon se soient tournées vers le sud et aient épargné la marche, la dévastation de Kislev et les combats autour de Middenheim font qu'on voit pour seuls voyageurs des éclaireurs et des messagers. En dehors des villes et villages éparpillés, les habitants y sont rares, mais le comte de Nordland prétend depuis longtemps que la région qui entoure Salkalten est sienne, une revendication récemment remise au goût du jour.

Les habitants

Les Ostlanders ont la réputation d'être obstinés, si bien que les Impériaux se demandent qui d'un nain ou d'un Ostlander l'emporterait après avoir arrêté son opinion sur un sujet donné. Descendants de la vieille tribu des Udoses, les Ostlanders sont renommés pour leur entêtement, et ce depuis les premières heures de l'Empire. Quand Sigmar appela les tribus à prendre les armes lors de la grande assemblée, avant la bataille du col du Feu Noir, on dit qu'il lui fallut argumenter pendant trois jours pour convaincre Wolfila, le chef udosien, de se joindre à lui. Et quand il devint évident pour chacun, lors du second millénaire, qu'il était impossible de conserver les territoires kislevites, les comtes d'Ostland insistèrent pour s'y accrocher en y consacrant du sang et de l'argent, sans se soucier du fait que cela les affaiblissait grandement.

D'un caractère économe notoire, les Ostlanders sont renommés pour leurs talents de survie. Capables selon la rumeur de manger n'importe quoi, on connaît un bon nombre de chants ironiques traitant de la célèbre «soupe aux cailloux d'Ostland». Ils font preuve d'une telle créativité dans leur frugalité qu'une vieille blague de l'Empire raconte même qu'ils n'utilisent qu'un caillou pour leur «soupe aux cailloux», de peur de gaspiller de bonnes pierres. Si la caricature est un peu poussée, il est vrai que les Ostlanders sont doués pour tirer le maximum de ce qu'ils ont sous la main et qu'ils répugnent à jeter ce qui peut encore leur être utile. Ce conservatisme les a parfois desservis, comme lorsque les prédécesseurs de von Raukov ont refusé d'adopter les armes à feu pour éviter de gaspiller des épées et des lances de bonne facture.

Sous leur meilleur jour, les Ostlanders gardent la tête froide et l'esprit pratique en temps de crise, et ils ne sont pas du genre à se donner de grands airs. Ce sont de fiers survivants qui apprennent à leurs enfants à garder la tête haute en toute circonstance. Cette fierté les a soutenus lors de la guerre contre Archaon. Considérés par l'ennemi comme un simple obstacle sur la route de Middenheim, le peuple du comte von Raukov a défendu férocement le moindre pouce de terrain. Souvent, ces gens ont combattu pour des causes perdues, mais il est arrivé que l'ennemi soit forcé de les contourner pour ne pas perdre un temps précieux, comme ce fut le cas à Bohsenfels. Ces sanglantes victoires sont vite entrées dans la fière légende militaire



Ces têtes de mule d'Ostlanders mangeraient n'importe quoi... même des rats.

- EXPRESSIONS DE L'OSTLAND -

«Aux vieux soldats ! » Toast répandu.

«À Bohsenfels, couvert de sang mais invaincu !» Toast à la mode.

« Dans la boue, avec sang et bière ! » Ancien toast de Wolfenburg.

«Jouer de la jambe. » Faire un long voyage. Exemple : « Ça pouvait pas être moi, m'sieur l'officier. J'étais en train d'jouer d'ia jambe à c'moment-là.»

que les Ostlanders apprécient tant. Bien des verres ont été levés à la mémoire des défunts, et il y en aura bien d'autres encore avant que la province ne se relève.

Quant à leurs travers, les Ostlanders sont de vraies têtes de mule, fiers et intolérants. Ils haïssent le gaspillage, quel qu'il soit, ainsi que toute «ostentation inutile». Leur jalousie profonde à l'égard des provinces qualifiées de «greniers» (le Reikland,le Stirland,l'Averland et le Moot) prend parfois la forme d'une véritable ivresse enragée. Les horreurs de la guerre n'ont fait qu'accentuer cette tendance. Plus que jamais, des soldats acharnés boivent des rasades de vodka de Kislev à la gloire du passé, finissant hébétés par l'alcool ou se livrant à de véritables saccages. On expédie aussi sans ménagement ceux qui se plaignent des temps difficiles. Vu le dénuement dans lequel se trouvent certaines familles, une remarque inconsidérée d'un noble concernant le «manqvie de confort» est susceptible de produire l'étincelle qui met le feu aux poudres et de déclencher une émeute.

Comme la plupart des Impériaux, les Ostlanders honorent tous les dieux et célèbrent leurs fêtes.Toutefois, si un dieu est honoré plus que tout autre, c'est bien Sigmar, vénéré avec un degré d'adoration qu'on ne voit pas souvent dans l'est de l'Empire. Dans une région entourée de pays qui ont plus de penchants pour Ulric ou Taal et Rhya, rares sont ceux qui en connaissent la raison, même si beaucoup tentent de donner quelques explications. Les dévots ostlanders affirment qu'il s'agit de l'héritage d'une l'époque où, peu après la fondation de l'Empire, un grand dragon ravagea l'Ostland. Les autres Electeurs et leurs armées avaient peur d'affronter la bête, aussi Sigmar vint-il seul et la tua-t-il après un grand combat aux côtés du comte d'Ostland. D'un autre côté, les cyniques prétendent que si les Ostlanders sont si dévots, c'est parce que leurs «pauvres cousins» Électeurs doivent emprunter de l'argent aux riches Reiklanders, et donc s'assurer de leur plaire. Quelle que soit la vérité, c'est un fait : même le plus petit village ostlander abrite divers sanctuaires dédiés à Sigmar.

Les Ostlanders sont connus pour le rythme étrange et les accents kislevites de leur dialecte. Ils s'arrêtent souvent au beau milieu d'une phrase. L'accent ostlander est rarement imité car on l'associe à la pauvreté.

Sites notables

Le Plsare de Sang

Au plus profond de la forêt des Ombres, quelque part dans le triangle formé par Smallhof, Ferlangen et Bohsenfels, on trouve une petite clairière au passé terrifiant. En son centre se dresse une pierre levée polie par le temps, haute comme deux hommes. Elle est si tachée et décolorée qu'il est difficile de deviner quelle était sa couleur d'origine. Aujourd'hui, souillée par d'innombrables siècles de sacrifices sanglants, la pierre tout entière est d'une riche couleur rouille, dont elle semble suinter. Quatre jeux de menottes en fer sont fixés dans la pierre, tous rouilles par le temps et mouchetés de sang séché.

Autour de la pierre, l'herbe est couverte d'ossements : restes d'humains, d'elfes, de nains, de halflings, et même d'hommes-bêtes et d'orques. Les armures autrefois étincelantes d'audacieux chevaliers rouillent au milieu des obscènes costumes des guerriers du Chaos.Au nord de la pierre, leurs orbites dirigées vers le nord et les Désolations du Chaos, s'élève un énorme tas de crânes, anciens et plus récents, chacun témoignant en silence que ce lieu est dédié à Khorne, Dieu du Sang et Seigneur des Crânes.

Le «gardien» actuel de ce sanctuaire est BogoslavTammas,guerrier de Khorne qui a marché vers le sud avec l'armée d'Archaon depuis Kislev. Lors du siège de Bohsenfels, il sentit quelque chose qui l'appelait dans la forêt des Ombres, quelque chose qui **lui** faisait bouillir les sangs. Quittant l'armée, il s'en fut au nord dans les bois, errant jusqu'à ce qu'il trouve le Phare de Sang. Le vieil homme-bête qui en était le gardien l'attendait, car il savait que ses forces le quittaient et que Khorne lui enverrait un remplaçant. Ils combattirent des heures durant, jusqu'à ce que Tammas décapite le monstre en hurlant sa victoire à Khorne, avant d'ajouter son crâne à la pile.

Désormais, BogoslavTammas, Gardien du Phare de Sang, cherche des victimes, humaines ou autres, parmi les habitants de l'Ostland **oriental.** Ceux qu'il ne tue pas immédiatement, il les amène au phare pour les torturer et les sacrifier. Rassemblant des hommes-bêtes loyaux à sa cause, il projette un raid imminent contre le camp de réfugiés situé devant Ferlangen.

Salkalten

II s'agit d'une des deux villes fondées dans un effort manqué visant à attirer le commerce et à le détourner de Marienburg (cf. Neues Emskrank, page 65). Avant la guerre, il s'agissait d'une ville somnolente de pêcheurs, de commerçants et de contrebandiers presque oubliée et située sur la route menant de Middenheim à Erengrad.

Mais aujourd'hui, elle fourmille d'activité.Après la défaite d'Archaon à Middenheim, le comte von Raukov a condviit son armée au nord et a établi sa capitale temporaire à Salkalten, une des rares villes n'ayant pas été mises à sac par les envahisseurs. Depuis ce point, il a chargé des officiers de rétablir le contact avec les autres villes de la marche Septentrionale, Birkewiese et Bohsenfels, et d'en reprendre le contrôle. Pendant ce temps, tout en engageant des mercenaires et en rassemblant les quelques troupes restantes d'Ostlanders, il a également fait de Salkalten une plaque tournante diplomatique. Von Raukov a dépêché à Marienburg le dirigeant de Salkalten, le baron von Wolder, pour négocier des prêts afin d'engager plus de soldats, puis a envoyé des émissaires à la cour de l'Empereur pour demander qu'on lui confie une partie de la Reiksguard pour la campagne à venir.

Une autre activité est également florissante à Salkalten : l'espionnage. Des agents des puissances du Chaos établis en Ostland se sont infiltrés à Salkalten et dans d'autres villes dans le but de découvrir les plans du comte et, si possible, de les saboter. Pendant ce temps, des agents des comtes du Nordland et du Talabecland mènent des investigations parmi les hommes de von Raukov pour savoir s'il est possible de les acheter, car tous deux ont des prétentions sur l'Ostland accablé par la guerre.

Wolfenburg

Nichée au pied des collines des Monts du Milieu, Wolfenburg était autrefois une belle cité et un carrefour commercial terrestre entre Kislev et l'Empire. Ses hauts remparts la protégeaient des monstruosités hantant la forêt des Ombres, et les von Raukov avaient apporté à la région une stabilité et un ordre nouveaux après le règne médiocre des von Tassenincks.

Mais aujourd'hui,Wolfenburg n'est que ruines, son splendide capitole fracassé et le grand temple de Sigmar réduit en cendres. D'une population d'environ 9000 habitants, 1 100 seulement y vivent encore. Ils se sont installés dans des camps situés à l'extérieur de la ville, trop effrayés par ce qui pourrait errer dans les ruines pour y retourner plus longtemps qu'il ne faut pour grappiller parmi les décombres. Des chefs puissants ont émergé parmi la populace afin de rétablir un peu d'ordre, mais leur loi est si rude qu'ils infligent punition sur punition à la moindre infraction, car tel est le prix de la survie. Les survivants de Wolfenburg n'ont aucune idée de ce qu'il adviendra par la suite et ils n'ont eu aucune nouvelle du reste de l'Empire. Se sentant abandonnés à la fois par leurs dieux et par leurs dirigeants, ils se laissent aller au désespoir, si bien que le peuple se tourne vers d'étranges cultes povir trouver le réconfort.





- INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA GRANDE PRINCIPAUTÉ D'OSTLAND (2502 CI) -

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
WOLFENBURG	V	Comte Électeur Valmir von Raukov	1100	3	Commerce, bois d'œuvre, gouvernement, articles en étain	15Oa/2OOc	Capitale provinciale, population de 8 900 habitants autrefois. Mise à sac en 2521 et 2502 par les forces du Chaos.
Dassel	Vil	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 54 habitants disparus.
Felde	Vil	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 78 habitants disparus.
Griinackeren	B	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 350 habitants disparus.
Melbeck	Vil	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 61 habitants disparus.
Ristedt	Vil	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 82 habitants disparus.
Wendorf	B	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 250 habitants disparus.
BOHSENFELS	F	Comte Électeur von Raukov	100	3	Gouvernement	10a, 50b/10c	Appelée «la petite Middenheim» car cette forteresse trône sur de grands rochers en dessous desquels on trouve des tunnels et des cavernes. Partiellement détruite en 2502, elle n'est pas tombée devant les troupes du Chaos. Population originale de 350 habitants.
BOVEN	Vil	Baron Mayer Schnabel	0	0	-	-	Est tombé devant les troupes du Chaos en 2502. Population originale de 98 habitants sacrifiée à Slaanesh.
BIRKEW1ESE	Vil	Baron Martin Otterbein	70	2	Agriculture	-/10c	Péage à la frontière de Kislev.
CHÂTEAU LENKSTER	F	Comte Électeur von Raukov	20	3	Gouvernement	15b/-	Garde la frontière du Hochland septentrional. Mis à sac en 2522, population originale de 200 habitants.
FERLANGEN	V	Comte Électeur von Raukov	130	3	Antiquités, commerce, bois d'œuvre	20a/40c	Population originale de 2 500 habitants. Mise à sac en 2502.
Aukrug	Vil	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Autrefois dirigé par le proprié-taire du *Mutant Pendu,* Gerrit Trautsun. Mis à sac en 2522, 32 habitants disparus.
Dunkelpfad	Vil	Comte Électeur von Ravikov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 98 habitants disparus.
Fleckeby	Vil	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 55 habitants disparus.
Hasselhund	Vil	Comte Électeur von Raukov	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 72 habitants disparus.
KURST	Vil	Comte Konstantin von Pirkheimer	0	0	-	-	Mis à sac en 2502, 95 habitants disparus.
Levudaldorf	Vil	Comte von Pirkheimer	0	0	-	-	Centre du stockage du chanvre. Mis à sac en 2522, 88 habitants disparus.
LUBRECHT	B	Baron Heinz Kessel	0	0	-	-	Le burgomeister capitule face à une armée de Khorne sans avoir livré bataille en 2502. Les 930 habitants sont sacrifiés à la gloire de Khorne.
ÖBELSTEIN	Vil	Comte Otto von Ôbelstein	69	2	Agriculture, bois d'œuvre	-/8c	

Taille de la communauté : CE = cité-état (toute taille), C = cité (10 000+), V = Ville (1000 - 10 000), B = bourg (100-1 000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ;
Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice:** excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

- INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA GRANDE PRINCIPAUTÉ D'OSTLAND (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
SALKALTEN	V	Baron Gustav von Wolder	2 400	2	Pêche, sel, ambre, piraterie	15b/40c	Deuxième port ouvert en 2462 dans le but de détourner le commerce de Marienburg.
Verborgenbucht	Vil	Baron von Wolder	76	1	Pêche	-/6c	
SMALLHOF	Vil	Baron Barthold Steinmetz	0	0	-	-	Première localité à tomber devant Archaon en 2502. Population de 82 habitants entièrement massacrée.
VANDENGART	B	Baron Philipp von Seeckt	0	0	-	-	Population de 775 habitants décimée par les forces de Nurgle, ville tombée en 2502.
Grenzburg	F	Grand maître AldredTreitszaur	0	0	-	-	Foyer monastique du culte sigmarite du Marteau Expiatoire.Tombé en 2502.
WURZEN	B	Baron Pleskai von Wallenstein	1450	2	Bétail, bois d'œuvre, commerce, fromage	12b/30c	Bac. Population de 430 habitants gonflée par un afflux de réfugiés.
Csenger	Vil	Baron von Wallenstein	45	1	Agriculture	-/4c	
Dorog	Vil	Baron von Wallenstein	84	2	Bétail	-/8c	

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+), V = Ville (1000 - 10000), B = bourg (100 - 1000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ;
Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Wurxen

Loin au sud de l'Ostland, sur les rives de la Talabec, Wurzen se dresse presque paisible, peu touché par les événements qui ont ravagé la province. Certes, plus d'un millier de réfugiés sont venus gonfler les effectifs de la population, mais le baron von Wallenstein a démontré une grande capacité d'organisation en les logeant et en leur fournissant nourriture, abri et installations sanitaires. On a presque cru au miracle quand l'armée slaaneshite qui avait pillé Boven a contourné Wurzen sur la route de Zundap, ce qui témoigne du talent du baron en matière de duperie. Et aujourd'hui, certains disent à Wurzen que c'est un homme aussi talentueux qui devrait régner sur l'Ostland, et non l'incompétent von Raukov.

Ce qu'on ne dit pas, c'est que ces voix appartiennent à des agents du Comte Électeur du Talabecland, qui est devenu le soutien de von Wallenstein dans un plan qui vise à prendre le contrôle de l'Ostland du sud, sinon de la province tout entière. Le Baron régnerait au titre de «grand-duc» sous la houlette du Comte Électeur, qui récupérerait alors le Croc Runique de von Raukov.

Mais même le machiavélique Comte Électeur du Talabecland ne sait pas toute la vérité, car von Wallenstein est un adepte de Slaanesh. Le «miracle» était en réalité le fruit d'un marché passé avec le général de l'armée slaaneshite, par le biais duquel le comte a juré allégeance au Seigneur des Plaisirs afin que ses terres soient épargnées. Il a même trahi le secret des défenses de Zundap en signe de «bonne volonté». Von Wallenstein utilise le Comte Électeur du Talabecland pour parvenir à ses desseins, à savoir transformer tout l'Ostland en un havre du Chaos.

Exemple d'Ostlander

Bruno Hauptleiter

«Jusqu'à ce que lé comte revienne et en oraenne autrement, cefays est f(acé sous la loi martiale, et vous savc^gueïie est tajunitienjour voftd nourriture. Sergent, fende\cet nomme ! »

Troisième fils d'une famille d'étameurs, Bruno Hauptleiter naquit à Wolfenburg. Ne se voyant aucun avenir au-delà d'un apprentissage ennuyeux et d'un travail monotone à la boutique, il s'enfuit et s'engagea dans une compagnie de mercenaires de Tilée qui servait sur la frontière du Hochland. Grand gaillard doué de facultés de commandement et d'intimidation, il monta rapidement en grade, devenant le sergent le plus jeune de son unité, puis capitaine quand son prédécesseur mourut au combat.

Le capitaine Hauptleiter devint célèbre en tant que chef de mercenaires dans l'est de l'Empire et à Kislev. Son unité, l'Étoile de la Victoire, était la mieux payée. Très strict en matière de discipline, Hauptleiter

- BRUNO HAUPTLEITER -

Race : humain
Carrière : Capitaine (ex-Mercenaire, ex-Sergent)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
67%	52%	58%	55%	49%	42%	51%	52%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	18	5	5	4	—	2	—

Compétences : Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire, Kislev), Équitation, Esquive +10%, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (kislevien, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Natation, Perception, Soins des animaux
Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Intelligent, Maîtrise (armes lourdes, armes de parade), Menaçant, Parade éclair, Résistance aux poisons, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arbalète, arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main (épée), bouclier, brise-épée
Dotations : 20 carreaux, potion de soins, destrier avec une selle et harnais, escouade de 10 fantassins, bourse contenant 12 co









insistait pour que ses soldats fassent preuve de la plus grande modération lorsqu'ils pillaient une ville qu'ils venaient de prendre.

En 2522, le comte von Raukov engagea l'Étoile de la Victoire pour aider à défendre Wolfenburg, qui avait été mise à sac par l'armée de Surtha Lenk l'année précédente. Assigné aux murailles quand les troupes du Chaos attaquèrent, Hauptleiter fut séparé de ses hommes quand la cité tomba, assommé par un pan de mur qui s'était effondré sur lui.

Comptant parmi les rares survivants du second pillage de la cité, Hauptleiter a pris sur lui d'organiser les réfugiés. Seuls dix hommes de son unité ont survécu et ils sont désormais ses yeux, ses oreilles et ses agents du maintien de l'ordre. Cela ne suffit pas pour contrôler la population entière et des factions rivales ont vu le jour, mais le capitaine Hauptleiter est déterminé à restaurer l'ordre et à maintenir un minimum de cohésion jusqu'à ce que le Comte ou quelque autre autorité compétente vienne s'en occuper.

Idées d'aventures

Les éclaifeurs

Le Comte von Raukov est déterminé à récupérer ses terres ancestrales et à empêcher qu'elles ne tombent aux mains du Chaos ou de Comtes Électeurs rivaux. Il a toutefois besoin d'informations quant à ce qui se passe en Ostland : le nombre des survivants, la position des troupes ennemies et les activités de ses rivaux. Dans ce but, il engage les personnages en tant que mercenaires, avec pour mission de faire un rapport sur la situation dans la région de Ferlangen, qui est susceptible d'être le premier objectif des opérations que projette le Comte. Si possible, ils doivent y établir un poste avancé.

Une fois sur place, les PJ découvrent un petit camp de réfugiés parmi les ruines d'une ville autrefois florissante. Un culte apocalyptique, qui prône une pureté fanatique et la mortification de la chair en prévision de la fin du monde, s'y est fermement implanté. Ses chefs résisteront à toute manœuvre visant à rétablir l'autorité du Comte, en assassinant ses émissaires s'il le faut. Et pour ne rien arranger, Bogoslav Tammas choisira une nuit peu après l'arrivée des PJ pour lancer une attaque.

Héritage

Emil Lagazze est l'agent des von Hartok de Nuln, une branche du côté maternel d'une noble famille d'Ostlanders qui hériterait de grandes étendues de terres autour de Wolfenburg si l'ordre était restauré, mais uniquement s'ils pouvaient prouver la légitimité de leurs prétentions (l'ancêtre de la famille a été déshérité par leur arrière-grand-père pour cause d'immoralité). Travaillant à Talabheim et ne désirant pas s'approcher plus près de l'Ostland, il engage les PJ pour se rendre en ville et retrouver si possible les actes de propriété adéquats et les documents généalogiques du temple de Véréna.

Pour se rendre à Wolfenburg, les PJ n'auront pas simplement affaire à des hors-la-loi et autres dangers de la route, mais à passer le capitaine Hauptleiter, qui est déterminé à empêcher les pillages et peu susceptible de croire que des aventuriers dépenaillés veulent se rendre au temple uniquement pour récupérer des livres. Une fois en ville, les héros devront affronter des bandes de pillards, ainsi que les créatures du Chaos qui se cachent dans les ruines. S'ils réussissent, ils auront pour récompense la gratitude et le patronage d'une famille noble devenue puissante.

REIKLAND

FN RRFF

Nom officiel : grande principauté du Reikland
Souverain : Empereur Karl Franz, Comte Électeur et grand prince du Reikland, prince d'Altdorf, comte de la marche Occidentale
Gouvernement : Reikland : féodal, avec une assemblée de nobles, de citoyens et d'ecclésiastiques qui se réunissent à château Reiksguard. Altdorf: sous le règne direct de l'Empereur, soutenu par un régent et divers conseils consultatifs
Capitale: Altdorf
Villes franches : Auerswald, Bôgenhafen, Kemperbad, Ubersreik
Exportations principales : vin, textiles, métaux précieux, minerai de fer, fromage

La région

La plus occidentale des grandes provinces de l'Empire, le Reikland, est le siège du gouvernement impérial et la plus riche et la plus cosmopolite des régions de l'Empire, et il n'y a pas que les Reiklanders qui le disent ! Du nord au sud, de l'orée du Pays Perdu aux frontières communes avec le Wissenland, le Reikland jouit de terres agricoles fertiles, de vignobles et d'une industrie laitière produisant un excédent de ressources destinées à l'exportation. Les mines des Montagnes Grises produisent bien des minéraux et du minerai précieux, depuis le fer et l'or jusqu'au marbre et aux pierres précieuses, tandis que la forêt de Reikwald, généralement plus sûre que les autres forêts de l'Empire, produit du bois d'oeuvre de valeur qui assure la prospérité des chantiers navals.

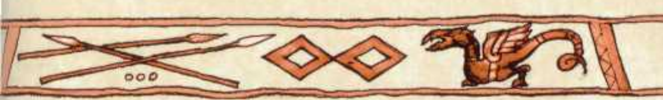
La présence du gouvernement est un plus indéniable. Les empereurs qui, depuis le renversement de Dieter parWilhelm au xxv* siècle, sont également Comtes Électeurs du Reikland, ont été prodigues des largesses impériales à l'égard de leur province d'origine. Canaux, routes, amélioration des outils agricoles, développement des villes franches et soutien des classes mercantiles, tous ces facteurs ont permis de faire du Reikland un véritable joyau parmi les provinces de l'Empire.

Les déplacements fluviaux constituent les moyens les plus répandus de faire le tour du Reikland car la plupart des localités sont situées le long du Reik. Plusieurs affluents descendent les Montagnes Grises pour se jeter dans le Reik, qui est le vecteur du commerce depuis l'intérieur de l'Empire jusqu'à Marienburg et au-delà, dans un sens et dans l'autre. Ces cours d'eau sont aussi importants pour bien des fermes et des villes situées entre la forêt et les montagnes, dans la région fertile connue sous le nom de Vorbergland ou «contreforts». Les nains des Montagnes Grises en ont usé à leur avantage par le passé, bâtissant des barrages sur les rivières durant une sérieuse querelle avec le Comte Électeur concernant des droits d'exploitation minière en 2211 CI.

L'affaire suscita la tristement célèbre «marche des eaux pingres» des paysans à Altdorf. Depuis lors, les Électeurs et l'Empereur ont pris grand soin de contenter les nains des royaumes des Montagnes Grises.

Bien que l'essentiel du commerce du Reikland se fasse par voie fluviale, une quantité considérable de biens voyagent par voie terrestre, ainsi que par les deux principaux cols qui traversent les Montagnes Grises et mènent à la Bretonnie: le col de la Hache Mordante, ou défilé de la Hache, et le col de la Dame Grise. Ces cols sont gardés par des forteresses impériales à Helmgart et Ubersreik, à la fois pour les protéger contre les pillards humains et non humains qui vivent dans les montagnes et pour garder un œil sur les Bretonniens, avec lesquels les relations n'ont pas toujours été amicales. Les neiges de l'hiver ferment régulièrement les deux cols et on recommande alors aux voyageurs de ne les traverser que bien après le dégel.

Au plus profond de la forêt de Reikwald se trouvent deux régions vallonnées, les Hagercrybs et les collines de Skaag. Toutes deux sont utilisées pour le pâturage des moutons, bien que les Hagercrybs soient populaires parmi les pilleurs de tombes et autres aventuriers qui cherchent les sépultures des Unberogens, les membres de la tribu de Sigmar datant d'avant l'Empire. On a rapporté que des fantômes hanteraient les Hagercrybs, mais on accorde peu de crédits à ces élucubrations de bergers qui ont bu trop de cidre.





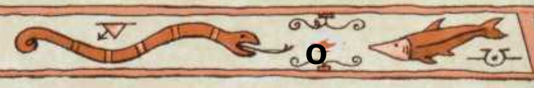


L'EMPIRE

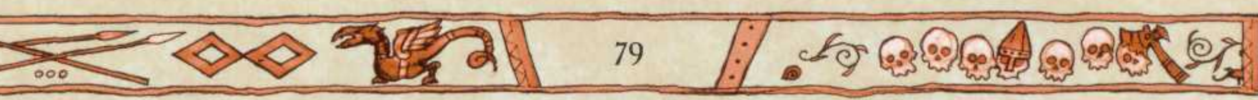
Sur ordre de Sa Majesté Impériale Karl Franz 1er, en l'an deux mille cinq cent trois de la fondation de l'Empire par notre Seigneur Sigmar.

Erengrad
Salkalten
OSTLAND
Neue Emskrank
Norden
MER DES GRIFFES
Ferlangen
Dietershafen
Schoten
FORÊT DES OMBRES
MONTS DU MILIEU
Wolfenburg
Salzenmund
Esk
Hargendorf
NORDLAND
HOCHLAND
Schlaghügel
Krudenwald
Beeckerhoven
FORÊT DE LAURELORN
smm^?^S*j
Schoppendorf
Gruyden
Middenheim
Hergig
FORÊT DE LA DRAKWALD
Talabheim
COLLINES HURLANTES
MER DU CHAOS
GRANDE ROUTE DU NORD
Delberz
MIDDENLAND
Untergard
PAYS PERDU
Priestlicheim
LA GRANDE FORÊT
DELB
COLLINES STÉRILES
Château Reikguard
MARAIS MAUDITS
Carroburg
MONTS DU MIDDEN
Altdorf
REIK
MARCHES DE COURONNE
Frederheim
Grunburg
FORÊT DE LA REIKWALD
Marienburg
Bogenhafen
REIK
Auerswald
COURONNE
REIKLAND
Eilhart
Ubersreik
Helmgart
Château Drachenfels
L'ANGUILLE
LES SOEURS PALES
GISOREUX
SKMI GNES GRISES
COL DE LA HACHE MORDANTE
PARRAVON
ARTOIS
GISOREUX
B R E TONNIÏ



KISLEV
Fortenhaf
TALABEC SUPÉRIEURE
LES DÉSOLATIONS DE DRAKENMOOR
Le Phare de Sang
Bechafen
LES BOIS DU GRIFFON
OSTERMARK
Karak Kadrin
(Le Fort des Tueurs)
MONTAGNES DU BORD DU MONDE
Wurzen
Heffengen
COLLINES DE L'EFFROI
Bek
LA GRANDE FORÊT
TALABEC
Essen
BOIS MORT
Waldenhof
Küsel
COLLINES DE KOLSA
Cité perdue de Mordheim
Mont Gunbad
(repaire de Gobelins)
Château Drakenhof
Krugenheim
Ruines de Vanhaldenschlosse
Zhufbar
TALABECLAND
Siegfriedhof
SYLVANIE
COLLINES HANTÉES
COLLINES DE FARLIC
LAC NOIR
STIR
LA GRANDE FORÊT
Leicheberg
Lieske
Eicheschatten
FORÊT D'ALTERN
BIEF DE L'AVER
STIRLAND
Wurtbad
MOOT
Karak Varn
(Cragmere)
Sauerapfel
Gipfel
BIEF BLEU
AVER
Kemperbad
Karaz-a-Karak
ROUTE DE L'ARGENT
Wördern
STIRHÜGEL
AVERLAND
Averheim
ANCIENNE ROUTE DES NAINS
COL DU FEU NOIR
Streissen
Heideck
Grenzstadt
Grissenwald
Loningbruck
Fort de Sang
Nuln
REIK SUPÉRIEUR
Steingart
Pfeildorf
N
Wissenburg
WISSENLAND
(Ancienne province du Solland)
LE PIC SANGLANT
Kroppenleben
MONTAGNES NOIRES
Meissen
Karak Norn
Échelle en kilomètres
0 75 Vo 22j 300




Les diplomates de bien des nations du Vieux Monde voyagentjusqu'au Reikland etjusqu'à la cour de l'Empereur dans la ville d'Altdorf.

Les habitants

Les Reiklanders descendent généralement de la tribu des Unberogens de Sigmar, qui devint prééminente en fondant l'Empire. Par conséquent, les Reiklanders modernes se considèrent comme les dirigeants naturels de l'Empire et pensent que les autres provinces doivent s'incliner devant eux. Pour leurs compatriotes, ils font figure de «je sais tout» et semblent incapables de ne pas mettre leur nez dans les affaires des autres.

Sous leur meilleur jour, les Reiklanders sont amicaux, sociables et ont l'esprit ouvert. Plus que les autres habitants de l'Empire, ils font preuve d'un grand optimiste et croient toujours que le meilleur est à venir. Ils justifient cette attitude par plusieurs facteurs : la générosité naturelle de leur province, une population éduquée et énergique, et le fait que Sigmar fût l'un d'entre eux. Comment le futur pourrait-il être sombre pour un pays et un peuple qui ont autrefois donné naissance à un dieu ?

Les Reiklanders ont adopté sans réserve le message d'unité impériale prôné par Sigmar. Ils s'intéressent de près aux affaires des autres provinces et font souvent remarquer «qu'il faudrait faire quelque chose» quand une terrible catastrophe s'abat sur leurs voisins. Fervents partisans de l'armée, bien des jeunes nobles du Reikland s'y engagent pour y gagner gloire et fortune. Étant considérés comme des «graines d'officiers», leurs chances de promotion sont beaucoup plus élevées, au grand dam des autres. Les Reiklanders répondent presque toujours en grand nombre aux appels aux armes impériaux et pensent qu'il est de leur devoir de venir en aide aux régions moins fortunées de l'Empire. En fait, chez certains Reiklanders, l'idéal d'expansion des premiers jours de l'Empire a survécu : des agitateurs d'Übersreik et d'Altdorf font pression pour obtenir la guerre contre la Bretonnie, afin de reprendre la «marche Occidentale». Les guildes marchandes veulent voir l'Empereur renforcer son influence face aux Électeurs et réclament par conséquent des lois commerciales unitaires supervisées par des fonctionnaires impériaux, une idée à laquelle les Électeurs sont farouchement opposés.

La mode joue un rôle plus important dans la vie sociale du Reikland que dans la plupart des autres provinces. Les paysans ne se soucient naturellement guère de telles frivolités, mais parmi les membres des classes moyennes cupides, porter les manches, les chaussures et les couleurs adéquates revêt une grande importance. La noblesse définit la mode pour une saison, tandis que les marchands et autres «commerçants malpropres» doivent copier leur style aussi vite qu'ils le peuvent. La présence de la cour impériale n'a servi qu'à exacerber cette tendance. Parmi les modes récentes, on a vu des styles bretonniens, «nouveau rustique» et, plus récemment encore, le retour des vêtements simples et militaristes. Les manches fendues, les brayettes élaborées et les breloques restent toujours autant prisés.

Pour ce qui est de leurs travers, les Reiklanders sont arrogants, dominateurs et gravement dépendants de la mode. Ils sont célèbres










« Desjoseurs et dès kckurs, voilà ce que sont lés Re&n&rs malgré leurs manières dewn^oùt et ùurjiarfaite étecution. »

— UN MARCHAND AVERLANDER

« QuelmeiHeur endroit feut^on trouver ions tout Empire,je vous le demande ? Les cHamfis (ésjfusjêrtilés, ies vins lesjilusfins, (esjilus IJeaipcjalais et les femmes les jilus séduisantes de toute la nation. 5 fie reste de l'Empire venait à disparaître, il ne me manqueraitJas. »

— UN NOBLE REIKLANDER

«Non, non ! Rébétertérès moi-. « la moucHe du cocHe dé TriestlicOeim décocHe une taloche au mioche ! » Vous ne voule^Jas qu'on vousJirenneJour un de ces anawhtwites d'Ostland'quand"on vous entend"farler, n est-ce pas ? »

— UN PROFESSEUR PARTICULIER D'ÉLOCUTION D'ALTDORF

«Si vous vouk^un deuxième avis, atucjkmandêr à fun de ces Reinlandèrs. Ils ont une opinion sur tout et serontJirofcSlement ravis dé vous la fairejiarta^er. »

— UN MÉDECIN CONTRARIÉ

pour leur capacité à faire la fête quelle qu'en soit la raison, le stéréotype du poivrot enrubanné du Reikland étant très populaire dans le reste de l'Empire. Dans certains endroits, les petits insectes noirs qui infestent les tavernes mal entretenues sont connus sous le nom de «mouches du Reik», car ils détectent de manière infaillible la moindre quantité de bière. Dans bien des provinces, les habitants sont suspicieux vis-à-vis de la nature chic et cosmopolite des mâles du Reikland, affirmant qu'ils sont bien mous et efféminés pour tant s'attacher aux vêtements qu'ils portent. Curieusement, ils ont aussi une réputation de coureurs de jupons et de voleurs de femmes. Plus d'un mari du Talabecland a retrouvé son épouse dans les bras d'un dandy du Reikland au discours charmeur et à la fière allure. Les femmes du Reikland, quant à elles, sont renommées pour leur beauté, mais aussi pour leur insupportable vanité.

Exubérants, libres et souvent persuadés de la supériorité de leur opinion, les Reiklanders sont généralement connus pour leur nature dominatrice et leurs avis arrêtés. Leur manque d'endurance suscite aussi nombre de commentaires parmi les autres peuples. La tendance qu'ont les Reiklanders à vouloir achever rapidement une tâche pour ensuite rentrer chez eux est bien connue. En fait, depuis que la guerre a commencé, les Reiklanders se sont engagés en masse sous la bannière de l'Empereur, à tel point que certains s'inquiètent quant au fait qu'il ne restera peut-être plus personne pour s'occuper des champs et faire les récoltes. Cependant, maintenant qu'il a obtenu la victoire à Middenheim, le peuple s'agite, impatient du retour de ses hommes. Jusqu'ici, l'Empereur ne les a pas libérés et doit maintenant convaincre les Reiklanders qu'un long effort sera nécessaire pour reprendre les terres que le Chaos a prises.

- EXPRESSIONS DU REIKLAND -

« Le Reik est puissant et profond. » Arrêtez de poser des questions.

«Cochon, cochonnet, petit cochon.» Expression affectueuse répandue chez les gens du peuple, comme «mon chéri» ou «très cher». Le client d'une échoppe rurale peut être accueilli par un amical : « Oui, mon petit cochon ? »

«Qu'on me fouette et qu'on m'appelle mon cochon!» Expression : de marin signifiant : «Ça par exemple ! ».

«Le fuseau de Dyrath.» Le destin ou la fatalité. On croit en effet que le cordon ombilical est tressé par Dyrath et donné à Morr, afin qu'il puisse attirer les mortels dans son royaume quand leur heure a sonné.

Bien qu'ils honorent tous les dieux, les Reiklanders considèrent généralement Sigmar comme leur divinité tutélaire car il était jadis l'un d'entre eux. Parmi les autres divinités populaires, on compte Dyrath, une appellation régionale de Rhya que les Reiklanders du Vorbergland honorent en tant que déesse de la fertilité, et Shallya, dont les temples et les hospices reçoivent fréquemment des dons et des legs de la part des riches Reiklanders. Bien qu'il soit toléré et officiellement respecté, le culte d'Ulric n'est pas très populaire au Reikland en raison de la vieille rivalité qui l'oppose à celui de Sigmar.

Les Reiklanders adoptent rapidement les mots issus de langues étrangères et parlent avec une diction fort claire, voire précieuse. Les pensions des nobles apprennent souvent à leurs élèves à parler avec un accent du Reikland car il est universellement accepté.

Sites notables



Altdorf

Capitale de l'Empire, Altdorf est de loin sa plus grande ville. Maison de l'Empereur pour ses rôle double de souverain de l'Empire et de Comte Électeur du Reikland, Altdorf est l'une des villes les plus importantes du Vieux Monde.

Les diplomates y viennent de toutes les régions connues pour y mener des négociations, tandis que les nobles et les roturiers fortunés y envoient leurs enfants pour qu'ils reçoivent une éducation et trouvent une bonne épouse. En plus de la célèbre université d'Altdorf, la capitale abrite également les collèges de Magie, qui enseignent les diverses spécialités de la magie impériale. Située au confluent du Reik et de la Talabec, Altdorf est l'un des centres de commerce majeurs de l'Empire, ses salles des comptables et ses marchands s'étant enrichis grâce à l'activité du port.

Derrière le chatoiement du palais impérial et la majesté de la cathédrale de Sigmar, Altdorf a aussi une face sombre. Dans le port et d'autres quartiers sévit une misère noire, là où les ouvriers et les mendiants s'échinent pour survivre tandis que le fruit de leur labeur enrichit les gras commerçants et les fonctionnaires corrompus. Beaucoup de ceux qui sont piégés ici et dans d'autres districts cherchent une échappatoire dans la drogue et l'alcool. Dans le palais fortifié des répurgateurs, les adorateurs du Chaos présumés et leurs victimes sont torturés jusqu'à ce qu'ils parlent.Trop souvent, les noirs filets de l'Ordre prennent également des innocents. Dans la rue des Mille Tavernes, derrière les lanternes de fête et les odeurs alléchantes, des conspirateurs et des cultistes (qui ne sont pas tous humains) fomentent complots et crimes, des plus banals aux plus grandioses. Pour le nouvel arrivant,Altdorf est une ville pleine d'opportunités et de dangers.

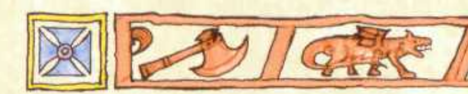
Frederheiiîî

Situé un peu à l'écart de la route allant d'Altdorf à Middenheim, Frederheim appartient à l'Empereur, mais il en a confié la supervision au culte de Shallya, qui y entretient un hospice entouré d'une enceinte et un sanatorium pour le traitement des malades mentaux. Frederheim est un petit village ayant l'agriculture pour seules ressources, les habitants du cru joignant les deux bouts en travaillant pour les sœurs.

Faire le tour du grand hospice n'est pas chose aisée car les sœurs se soucient avant tout du bien-être de leurs patients, et tout divertissement extérieur a un effet négatif sur leur esprit troublé. Les sœurs pourvoient à tous leurs besoins grâce à leurs ressources et à celles des villageois. Elles n'ont pas besoin d'importer quoi que ce soit, ce qui limite les contacts jugés potentiellement troublants. La rumeur veut cependant que les soins prodigués aux déments constituent la couverture d'une entreprise plus sinistre, à savoir des gens retenus contre leur gré, pour des raisons inconnues, et qui sont tout à fait sains d'esprit. Nul ne sait le fin mot de l'histoire, mais rares sont les individus qui seraient prêts à croire que des adorateurs de Shallya peuvent être impliqués dans de telles activités.







~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA GRANDE PRINCIPAUTÉ DU REIKLAND (2502 CI) -

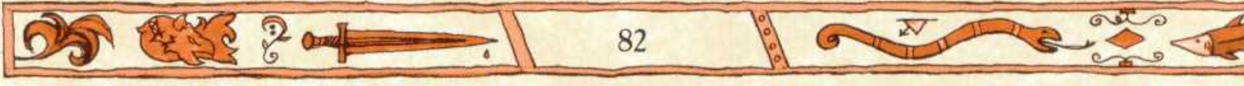
Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
ALTDORF	CE	Empereur Karl Franz Ier	105000	5	Commerce, gouvernement	500a/8 000c	Capitale impériale, grande cathédrale de Sigmar.
Autler	Vil	Empereur	81	2	Bois d'œuvre, pêche	-/10c	Bac.
Blutroch	B	Empereur	0	0	-	-	Balayée par la peste rouge en 2511.
Braunwurt	Vil	Empereur	52	1	Textiles	-	
Bundesmarkt	Vil	Empereur	77	1	Agriculture	-/5c	
Dorchen	Vil	Empereur	75	2	Agriculture	-	
Frederheim	Vil	Empereur	75	1	Agriculture	-	Le grand hospice de Shallya, tout proche, soigne les fous. Situé sur la route allant d'Altdorf à Middenheim.
Furtild	Vil	Empereur	53	1	Autosubsistance	-	
Geldrecht	Vil	Empereur	49	1	Bois d'œuvre, pêche	-	Bac.
Gluckshalt	Vil	Empereur	72	2	Agriculture	-	
Grossbad	Vil	Empereur	69	2	Agriculture	-/10c	
Hartsklein	Vil	Empereur	65	1	Poterie	-	
Heiligen	Vil	Empereur	58	2	Agriculture	-	
Hochloff	Vil	Empereur	81	2	Agriculture	-	
Kaldach	Vil	Empereur	52	1	Autosubsistance	-/10b	Bac.
Rechtlich	Vil	Empereur	42	1	Autosubsistance	-	
Rottefach	Vil	Empereur	88	2	Agriculture, vin, pêche	-	Bac.
Schlafebild	Vil	Empereur	38	1	Agriculture, vin	-	
Teufelfeuer	Vil	Empereur	45	1	Autosubsistance	-/5c	Incendiée par les répurgateurs en 2511. Fondée à nouveau en 2515.
Walfen	B	Empereur	152	2	Fabrication de briques, agriculture, pêche	-	Bac.
AUERSWALD	V	Graf Ferdinand vonWallenstein	5000	3	Commerce, minerai	5Ob/4OOc	Bac.
Dresschler	Vil	Graf von Wallenstein	63	2	Agriculture, pêche	-/10b	Bac.
Gladisch	Vil	Graf von Wallenstein	41	1	Autosubsistance	-	Bac.
Hahnbrandt	M	Graf von Wallenstein	200	3	Fer, charbon	50b/75c	
Koch	Vil	Graf von Wallenstein	95	2	Agriculture, minerai	-/20b	Près de Hahnbrandt, mine des Hagercrybs.
Sprinthof	Vil	Graf von Wallenstein	73	2	Agriculture, fromage fumé	-/10c	Relais de coche, meilleur fromage fumé du Reikland.
Steche	Vil	Graf von Wallenstein	61	2	Agriculture, pêche	-/15c	Bac.
BÖGENHAFEN	V	GrafWilhelm von Saponatheim	5000	3	Commerce, vin, bois d'œuvre	-/500c	Marché local.
Ardlich	Vil	Graf von Saponatheim	72	2	Agriculture	-/5c	
Finsterbad	Vil	Graf von Saponatheim	82	3	Vin, agriculture, pêche	-/10c	Bac.
Grubevon	Vil	Graf von Saponatheim	57	2	Agriculture	-/5c	
Herzhald	Vil	Graf von Saponatheim	73	2	Bois d'œuvre	-	
CHÂTEAU GRAUENBURG	F	Graf von Saponatheim	200	4	Gouvernement	50a & 100b	Siège des terres des von Saponatheim, forteresse.
CHÂTEAU REIKSGUARD	F	Empereur	300	4	Gouvernement	-/200c	Siège du grand prince, forteresse.

Taille de la communauté : CE = cité-état (toute taille), C = cité (10 000+), V = Ville (1000 - 10 000), B = bourg (100 - 1 000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; **Richesse** (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Kemperbad

Seule région du Reikland située sur la rive orientale du Reik (en dehors de château Reiksguard, qui reste contrôlé par le Reikland par vertu d'un traité fort ancien), Kemperbad est une vieille ville dont l'origine remonte aux premiers empereurs. Appréciée pour sa position stratégique dominant le Reik, Kemperbad a été dirigée tour à tour par les nobles dvi Reikland, du Stirland et duTalabecland,pour tomber finalement sous le contrôle des comtes du Reikland au cours du premier millénaire. Elle a obtenu sa charte et son autonomie de l'Empereur Boris l'Incapable en 1066 CI. Depuis lors, un Conseil des Treize, représentant les plus influents marchands de la ville et les temples de Sigmar et de Shallya, gouverne cette ville franche.

Le fait de conserver le revenu des impôts a considérablement enrichi Kemperbad, mais cette richesse a (comme cela arrive inévitablement) attiré le crime. En plus des tire-laine, cambrioleurs et autres arnaqueurs, Kemperbad abrite le sinistre gang Belladonna, un groupe de Tiléens tirant leurs revenus de l'extorsion, du banditisme, de la contrebande et d'un large éventail d'activités douteuses.

- INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA GRANDE PRINCIPAUTÉ DU REIKLAND (SUITE) ~

Communauté	TaUle	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
DUNKELBURG	V	Empereur	6000	2	Agriculture	20b/150c	
Barfsheim	Vil	Empereur	52	1	Autosubsistance	-	Bac.
Gemusenbad	Vil	Empereur	31	1	Autosubsistance	-	Bac.
Harke	Vil	Empereur	25	1	Autosubsistance	-	Bac.
Ruhfurt	Vil	Empereur	64	2	Agriculture	-/10c	
Schattental	Vil	Empereur	72	2	Agriculture	-/15b	
Steindorf	Vil	Empereur	47	1	Autosubsistance	710c	Bac.
DIESDORF	B	Empereur	150	2	Agriculture	-/25c	
EILHART	V	Graf Johann von Hardenburg	2 500	3	Agriculture, vin	25b/125c	
GRISSENWALD	V	Comte Bruno Pfeifraucher	4500	3	Chantiers navals	5Oa/25Ob	Bac.Taudis nain de Khazid Slumbol à l'enceinte sud.
GRUNBURG	V	Empereur	2 400	2	Commerce, chantiers navals	25b/100c	Bac.
Aussen	Vil	Empereur	43	1	Autosubsistance	-	Bac.
Hornlach	Vil	Empereur	74	2	Bois d'œuvre, pêche	-/5b	Bac.
Kleindorf	Vil	Empereur	35	1	Agriculture, pêche	-	Bac.
Silberwurt	Vil	Empereur	85	2	Agriculture	-/10c	
Wôrlitz	Vil	Empereur	88	2	Agriculture	-/10c	
HELMGART	V	Margrave Reinhardt von Mackensen	2 200	2	Commerce, minerai	120a/200b	Garde la frontière bretonnienne au col de la Hache Mordante.
HOLTHUSEN	V	Graf Bernhard Leutze	3 500	3	Agriculture, vin, laine	30b/150c	
ROTTFURT	Vil	Empereur	98	1	Ovins	-/10c	
SCHILDERHEIM	V	Graf Robert von **Uhland**	5 500	3	Commerce, pêche, agriculture	**40b/200c**	
STIMMIGEN	V	Graf Heinrich von Falkenhayn	1750	3	Commerce, agriculture	20b/250c	Pont à péage, marché local.
Lachenbad	Vil	Graf von Falkenhayn	58	1	Autosubsistance	-/8c	Lieu de naissance de Valten.
Merretheim	Vil	Graf von Falkenhayn	48	1	Autosubsistance	-/10c	
Misthausen	Vil	Graf von Falkenhayn	32	1	Autosubsistance	-	Bac.
Naffdorf	Vil	Graf von Falkenhayn	52	1	Autosubsistance	-/10c	Bac.
Pfeiffer	Vil	Graf von Falkenhayn	42	1	Autosubsistance	-/5c	
ÜBERSREIK	V	Graf Sigismund von Jungfreud	3 500	4	Commerce, minerai, ferronnerie	4Ob/5OOc	Siège des terres des von Jungfreud, bac.
Buchedorf	Vil	Graf von Jungfreud	58	2	Agriculture, pêche	-/10c	Bac.
Flussberg	Vil	Graf von Jungfreud	62	2	Agriculture, pêche	-/15c	Bac.
Geissbach	Vil	Graf von Jungfreud	46	2	Agriculture	-/10c	
Halheim	Vil	Graf von Jungfreud	30	1	Autosubsistance	-	
Hugeldal	M	Graf von Jungfreud	250	3	Fer, cuivre	5Ob/75c	
Messingen	Vil	Graf von Jungfreud	80	3	Agriculture, ferronnerie	-/20b	Près de la mine de Hugeldal au pied des Montagnes Grises.
Wurfel	Vil	Graf von Jungfreud	52	2	Agriculture	-/15c	
WEISSBRUCK	PV	Empereur (possédée et régie par la famille Gruber)	272	2	Commerce, transport	-	Bac, écluse sur le canal d'Altdorf.
Delfgruber	M	Empereur (Gruber)	650	4	Charbon, fer	5Ob/2OOc	
WITTGENDORF	B	Baronne Magritta von Wittgenstein	120	1	Autosubsistance	**25b/-**	Le château s'est mystérieusement écroulé en 2512. Les voyageurs l'évitent.

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute **taille),C** = cité (10000+),V = **Ville (1** 000 - 10000), B = bourg (100-1 000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; **Richesse** (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

En proposant sa «protection», la famille Belladonna exerce un racket sur une bonne partie de l'activité commerciale entre Altdorf et Nuln.

IJbersrelk

Située à l'entrée du col de la Dame Grise, Ùbersreik est sans doute la ville la plus importante des contreforts des Montagnes Grises. Elle se situe sur la route allant de Dunkelberg à Bôgenhafen, qui mène ensuite aAltdorf, et sa position sur laTeufel en fait un port de choix pour ceux qui veulent transporter les marchandises issues des montagnes par voie fluviale. Ville franche depuis peu, elle a reçu sa charte des mains du Graf von Jungfreud il y a tout juste deux ans. Fait unique dans tout le Reikland, le conseil municipal d'Ûbersreik comprend des représentants des clans de nains locaux, histoire d'aplanir toutes les querelles au sujet des droits d'exploitation minière.

Les maisons d'Übersreik sont faites de pierre et de bois, signe de la forte influence des nains dans la région. Ses murs d'enceinte sont robustes et reliés à la grande forteresse de Roche Noire, foyer de la famille von Jungfreud comptant parmi les principaux dispositifs de défense de l'Empire contre une éventuelle invasion bretonienne.

- INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA GRANDE FREISTADT DE KEMPERBAD (2502 CI) -

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
KEMPERBAD	V	Conseil municipal	7 500	4	Commerce, vin, eau-de-vie	20b/500b	Bac, la meilleure eau-de-vie de tout l'Empire vient de cette région, statut de Freistadt.
Berghof	Vil	Conseil municipal de Kemperbad	74	2	Agriculture	-/20c	
Brandenburg	Vil	Conseil municipal de Kemperbad	87	3	Vin, eau-de-vie, pêche	-/20b	«Echte Brandenburger», l'eau-de-vie favorite de l'Empereur.
Jungbach	Vil	Conseil municipal de Kemperbad	68	3	Vin, eau-de-vie	-/15b	Bac.
Ostwald	Vil	Conseil municipal de Kemperbad	70	3	Vin, eau-de-vie	-/15b	
Stockhausen	Vil	Conseil municipal de Kemperbad	95	3	Vin, eau-de-vie	-/30b	Pont enjambant le Stir.

Taille de la communauté : CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1000 - 10000), B = bourg (100-1000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ;
Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice:** excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Exemple de Reiklander

Hargin, fîls de Thorgritn

«Monjeupleconnaîttous(escolset(esatourssecretsauijermcttent&traverser lés montants. tAsdsjovrmoivovUt^vous lés connaître ? »

Hargin, fils de Thorgrim du clan Baldursson, débuta sa vie en travaillant dans les mines de plomb, près de la ville humaine d'Übersreik.Ayant remarqué son intelligence et son talent naturels, le clan l'envoya en apprentissage auprès de la guilde des ingénieurs nains, où il en apprit plus au sujet des constructions souterraines et les armes récentes. Après bien des années de travail dans les mines et de combat contre les créatures qui vivaient dans les profondeurs, ses compagnons l'élirent maître de la guilde des mineurs et des ingénieurs du sud des Montagnes Grises, un poste infiniment respectable accompagné de grandes responsabilités.

Conscient de l'importance de bonnes relations avec les Impériaux, Hargin a choqué son clan en transférant le quartier général de la guilde de Karak Baldrak à Ûbersreik, où il séjourne depuis cinquante ans. Il est un ami intime de la famille von Jungfreud et entretient des relations avec des nains et des humains de toute la partie occidentale de l'Empire, jusqu'en Bretonnie et à Marienburg.

Bien qu'il ne soit pas porté sur l'aventure («trop de responsabilités», affirme-t-il), Hargin sera prêt à jouer les mécènes pour un groupe dont les intérêts concordent avec ceux des nains et d'Ûbersreik. En cas de succès, les aventuriers gagneront un puissant allié.

- HARGIN, FILS DE THORGRIM -

Race : nain
Carrière : Maître de guilde (ex-Ingénieur, ex-Mineur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	42 %	40%	61%	35%	61%	52%	60%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	6	3	—	3	—

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (ingénierie, science), Connaissances générales (les nains, l'Empire), Dissimulation, Escalade, Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, khazalid, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (arquebusier, mineur +10%), Orientation, Perception, Soins des animaux
Talents: Dur en affaires, Étiquette, Fureur vengeresse, Maître artilleur, Maîtrise (armes lourdes, armes à poudre), Résistance à la magie, Résistance accrue, Robuste, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation,Valeureux,Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à deux mains (pic à deux mains), arme à une main (marteau de guerre)
Dotations: nécessaire d'ingénieur, guilde, piolet, pelle, 6 pointes, lampe-tempête, huile pour lampe, accessoires de calligraphie, 100 co.

Idées d'aventures

Problème dans les *mines* !

Une rumeur s'est répandue à Messingen, près d'Ûbersreik, concernant des troubles survenus dans la proche mine de cuivre de Hugeldal. Les mineurs se sont enfuis, terrifiés par une créature qui vit dans les profondeurs souterraines et qui a tué plusieurs de leurs compagnons. L'intendant du graf von Jungfreud engage le groupe pour enquêter sur les troubles qui agitent les mines et «se débarrasser du problème, quel qu'il soit. »

Et le problème est plutôt affreux. Une petite créature s'est aventurée dans les recoins les plus profonds de l'endroit et s'est nourrie des croûtes des petites pâtisseries que les mineurs lancent dans les ténèbres en offrande aux esprits de la mine. A l'insu des mineurs, de petites quantités de poussière de malepierre qu'ils avaient sur les mains s'étaient déposées sur ces offrandes. Au fil du temps, la créature a consommé de grandes quantités de croûtes infectées et s'est transformée en une difforme créature bestiale...




Cette aventure est une chasse au monstre des plus classiques, où les PJ explorent les couloirs et les puits exigus de la mine de cuivre pour découvrir et tuer le monstre. Celui-ci jouera au chat et à la souris avec les aventuriers, les attirant dans des parties dangereuses de la mine ou dans des endroits où elle pourra les abattre les uns après les autres.

L'île de Malfic

île baignée de brume située près des rives du Reik, Malfic est le foyer ancestral des très détestés Schrekensrich. Ignobles nécromanciens du premier jusqu'au dernier, ils ont depuis longtemps fini sur le bûcher, leurs maisons ayant été incendiées par les répurgateurs. Os ont beau avoir été réduits en cendres, leur héritage leur a survécu. Les gens du cru parlent d'étranges lumières visibles dans les ruines, mais également de chercheurs de trésors qui partent pour l'île et n'en reviennent jamais.

La légende veut que le patriarche hérétique des Schrekensrich ait vendu tout ce qu'il possédait, terres, titres, joyaux et jusqu'à son âme, pour un coffre d'or qui ne se vidait jamais. S'il n'a pas été découvert par les répurgateurs, le légendaire trésor de Malfic en a attiré plus d'un vers les pierres noires et calcinées du manoir des Schrekensrich. Certains affirment qu'un lourd coffre de plomb, situé dans les souterrains, sous le château, contient une pièce, une couronne d'or forgée par les Puissances de la Corruption. Le visage au regard sournois qui orne la face de cette pierre murmurerait des secrets... de terribles secrets qui valent plus que tout l'or du Reikland.

STIRLAND

FN BRFF

Nom **officiel** : grand comté du Stirland
Souverain: Comte Électeur Alberich Haupt-Anderssen, grand comte du Stirland, prince de Wurtbad, souverain de Sylvanie
Gouvernement: féodal, avec un conseil consultatif de nobles
Capitale : Wurtbad
Villes franches : Flensburg, Schramleben
Exportations principales : articles en laine, vin, poisson salé, objets manufacturés en bois

< Un tas dêféguenauds, si vous voule^mn avis. >

— UN MARCHAND D'ALTDORF

« Les traditions sont làjiour une ionne raison •• elles sontpleines die ions sens et valent lajieint Çjiion (esjierfétut. CHanger dans (e seufHut de cltan^er^c'est îajam^e du Cfiacs, vous ne croye^Jas ? »

— UN NOBLE STIRLANDER

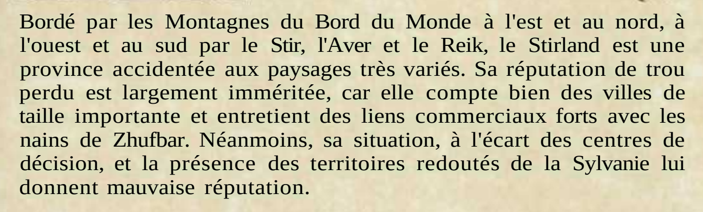
« Lajirovince tout entière est enjroie à (a démena,Je vous le dis l Pourquoi? ils doivent leur itère tiède \ On frise le OasjfHèm tout démente ! »

— UN NAIN DE KARAZ-A-KARAK

«jL réfvcnirfrécifiitmment, onjait des erreurs fins rapides. »

— PROVERBE STIRLANDER

La région



Bordé par les Montagnes du Bord du Monde à l'est et au nord, à l'ouest et au sud par le Stir, l'Aver et le Reik, le Stirland est une province accidentée aux paysages très variés. Sa réputation de trou perdu est largement imméritée, car elle compte bien des villes de taille importante et entretient des liens commerciaux forts avec les nains de Zhufbar. Néanmoins, sa situation, à l'écart des centres de décision, et la présence des territoires redoutés de la Sylvanie lui donnent mauvaise réputation.

Les régions septentrionales, le long des rives du Stir, sont couvertes par l'extrémité de la Grande Forêt. À l'est, au-delà de Siegfriedhof, la forêt est plus clairsemée et se sépare en deux, le bois de la Famine d'une part et le bois Sinistre de l'autre part, des lieux à la réputation horrible. Au-delà du bois Sinistre, un lugubre village marque l'entrée du Hel Fenn, où les troupes impériales anéantirent l'armée de Manfred von Carstein, l'un des Comtes Vampires de Sylvanie.

L'ouest est dominé par le Stirhùgel, la contrée vallonnée qui fut le premier foyer de la tribu Styrigen, il y a des milliers d'années. Traversées par la vielle route des nains et la route de Nuln, les collines abritent essentiellement des villages de bergers qui vendent leurs produits sur les marchés de Flensburg et Wôrdern. Cachées parmi les sentiers sinueux et les vais brumeux, on trouve toutefois les tombes des anciens chefs des tribus des Styrigen. Tombeaux creusés à flanc de colline ou tumuli recouverts de tourbe, elles datent de l'époque préimpériale. Bien que les pluies ou les crues puissent parfois les révéler au grand jour, leurs entrées furent bien cachées par ceux qui les construisirent. Les autochtones les considèrent comme maudites, et il semble que chaque village ait au moins une histoire concernant un individu ayant disparu alors qu'il enquêtait svir la dernière demeure des «anciens rois». Cependant, les chasseurs de trésors et les nécromanciens cherchent encore les tombes des Styrigen, chacun pour des raisons différentes.

C'est toutefois l'est du Stirland qui fait régner la terreur sur le reste de la province, car c'est là que se trouve la région enténébrée de Sylvanie. Depuis la sombre ville de Tempelhof, qui n'a pas eu de prêtre de Morr attitré depuis 800 ans, jusqu'aux contreforts des Montagnes du Bord du Monde, entre le bief de l'Aver et le Stir, la plus grande région du Stirland est un lieu de terreur et d'obscurité. On dit que les fantômes y évoluent en toute impunité à la nuit tombée parmi les collines Hantées et que l'épais brouillard des bois sylvaniens emprisonne parfois les âmes, les obligeant à y errer à jamais. La portion orientale de la province est la plus désolée, là où d'anciens châteaux noirs sont juchés sur leurs pics escarpés comme des vautours scrutant les villes en contrebas. La Sylvanie est un lieu que la plupart des Stirlanders tentent d'oublier et les percepteurs du Comte Électeur n'y viennent qu'accompagnés d'une imposante escouade armée. Même les nains de Zhufbar évitent la Sylvanie, préférant prendre la route du sud vers Schramleben et traverser le Moot quand ils désirent se rendre à Wurtbad.

Les habitants



Descendants de l'antique tribu Asoborn, les Stirlanders sont des individus courtauds et trapus, fort semblables en cela à leurs voisins de l'Ostermark. Les cheveux noirs, soupçonneux vis-à-vis des étrangers, leur lignée est restée l'une des plus pures de tout l'Empire. D'aucuns soulignent qu'ils présentent un fort degré de consanguinité, mais comme le font remarquer les nobles stirlanders, même les individus issus des couches les plus populaires peuvent citer les noms de leurs ancêtres sur un grand nombre de générations.

Célèbres pour leurs superstitions, les Stirlanders sont des gens prudents. Aussi réputés pour être très ruraux et arriérés, ils sont souvent le sujet des moqueries du reste de l'Empire en raison de leur rythme de vie, mais de leur lent parler. Pour leur part, les gens du Stirland sont fiers d'avoir préservé les anciennes coutumes et leur vision à long terme de la vie. Sous leur meilleur jour, les Stirlanders sont calmes, réfléchis et ont l'habitude de prendre leur temps pour faire les choses. Comme ils adorent les longues histoires paillardes, la taverne locale est le cœur de toute communauté. Les gens s'y rassemblent pour entendre leurs histoires préférées, les ragots locaux et, de temps à autre, les nouvelles du monde extérieur. Les courses sont aussi un des passe-temps favoris des habitants du Stirland, bien qu'il ne s'agisse pas






~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DU GRAND COMTÉ DU STIRLAND (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
WURTBAD	V	Comte Électeur Alberich Haupt-Anderssen	8800	4	Commerce, gouvernement, agriculture, vin	40a & 80b /300c	Capitale provinciale, bac, excellent port.
Biberhof	Vil	Comte Électeur Haupt-Anderssen	85	2	Agriculture, bois d'oeuvre	-/10c	
Julbach	Vil	Comte Électeur Haupt-Anderssen	43	1	Autosubsistance	-/4c	
Oberwil	Vil	Comte Électeur Haupt-Anderssen	89	2	Pêche, agriculture	-/10c	Bac.
Tarshof	Vil	Comte Électeur Haupt-Anderssen	72	2	Agriculture, ovins	-/8c	
BLUTDORF	Vil	Baron Anton Kiesinger	84	2	Agriculture	6b/8c	
Kirchham	Vil	Baron Kiesinger	66	2	Ovins	-/7c	
DRAKENHOF	B	Comte Manfred von Carstein	250	2	Agriculture	20b/100c	Site de la capitale de la Sylvanie des von Drak et des von Carstein.
FLENSBURG	B	Comtesse Petra Harden	225	3	Ovins, laine, agriculture	15b/30c	
Lochen	Vil	Comtesse Harden	80	2	Agriculture	-/8c	
Ramsau	Vil	Comtesse Harden	48	1	Autosubsistance	-/5c	
FRANZEN	B	Comte Artur von Treitschke	345	2	Pêche, agriculture	20b/40c	Bac.
Chrobok	Vil	Comte von Treitschke	84	2	Agriculture	-/10c	
Russbach	Vil	Comte von Treitschke	34	1	Autosubsistance	-/4c	
HALSTEDT	B	Comte Erich von Halstedt	275	2	Bétail, agriculture	18b/35c	Sur la route du Moot.
Raab	Vil	Comte von Halstedt	41	1	Autosubsistance	-/3c	
Tenneck	Vil	Comte von Halstedt	75	2	Agriculture	-/9c	
LEICHEBERG	B	Comte Petr von Stolpe	380	2	Ovins, chèvres	2Ob/55c	
Naubonum	Vil	Comte von Stolpe	94	1	Autosubsistance	-/10c	
Swartzhafen	Vil	Comte von Stolpe	92	2	Agriculture, bétail	-/10c	
MARBURG	Vil	Baron Immanuel Krebs	98	2	Agriculture, porcs	6b/8c	
Oehling	Vil	Baron Krebs	39	1	Autosubsistance	-/4c	
NACHTHAFEN	B	Comtesse Gabriella von Bundebad	225	2	Ovins, chèvres	17b/44c	
Pfaffbach	Vil	Comtesse von Bundebad	93	1	Autosubsistance	-/7c	
SCHRAMLEBEN	B	Comte Andréas von Webern	675	3	Commerce, bière, bétail	25b/75c	Sur la route commerciale de Zhufbar.
Falkenhausen	Vil	Comte von Webern	86	2	Agriculture	-/10c	
Hutten	Vil	Comte von Webern	44	1	Autosubsistance	-/5c	
Pappenheim	Vil	Comte von Webern	89	2	Agriculture	-/10c	
SIEGFRIEDHOF	B	Ordre des chevaliers du Corbeau	320	2	Agriculture, bois d'oeuvre	45a/15c	À la frontière du comté de Sylvanie, près du bois de la Famine. Site de l'abbaye de Morr de StAethelbert le Vigilant.
SIGMARINGEN	B	Comtesse Alexandra von Mùnsterberg	875	3	Agriculture, ovins, laine	40b/120c	
Hardenburg	Vil	Comtesse von Mùnsterberg	98	2	Agriculture, ovins	-/10c	
Kaunitz	Vil	Comtesse von Mùnsterberg	54	1	Autosubsistance	-/5c	
Steuben	Vil	Comtesse von Mùnsterberg	48	1	Autosubsistance	-/5c	
TEMPELHOF	Vil	Comte von Carstein	83	1	Autosubsistance	8b/10c	
VANHALDENHOF	Vil	Comte von Carstein	87	1	Autosubsistance	10b/4c	Garde la route menant aux ruines de Vanhaldenschlosse.
WALDENHOF	V	Comte von Carstein	4200	2	Commerce, gouvernement, agriculture	5Ob/3Oc	Capitale du comté de Sylvanie.
Egling	Vil	Comte von Carstein	82	1	Agriculture, tourbe	-/6c	
Hundham	Vil	Comte von Carstein	92	1	Autosubsistance	-/10c	
Mikalsdorf	Vil	Comte von Carstein	88	1	Tourbe, agriculture	-/10c	
Regakhof	Vil	Comte von Carstein	86	1	Autosubsistance	-/10c	
Thyrnau	Vil	Comte von Carstein	55	1	Agriculture	-/5c	
WÖRDERN	B	Comte Électeur Haupt-Anderssen	425	3	Agriculture, ovins, laine	15b/40c	A la croisée de la vieille route des Nains et de la route du Moot.
Kelham	Vil	Comte Électeur Haupt-Anderssen	52	1	Autosubsistance	-/5c	
Nussbach	Vil	Comte Électeur Haupt-Anderssen	74	2	Agriculture	-/7c	

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute **taille),C** = cité (10000+),V =Ville (1000 - 10000), B = bourg (100 - 1 000),Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille);
Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Au Stirland, on n apprécie guère les étrangers, les elfes et les mœurs modernes.

des courses à pied ou à cheval qu'on pratique dans le reste de l'Empire. Comme la plupart des communautés sont basées sur des terres agricoles, les oies, les vaches, les cochons et les ratiers sont souvent opposés les uns aux autres durant des compétitions locales, qui ont généralement lieu à l'occasion d'une fête ou du jour du marché. L'animal qui l'emporte se voit généralement offrir «des rubans et une remise de peine», ce qui signifie qu'il ne servira jamais de dîner.

Pour ce qui est de leurs travers, les Stirlanders sont isolationnistes, suspicieux et rigides. Cependant, ils considèrent seulement qu'ils perpétuent les traditions : « Elles fonctionnaient très bien par le passé et il n'y a aucune raison d'en changer aujourd'hui», comme ils aiment à le dire. Ils ont du mal à sceller des amitiés : il leur faut parfois des années pour accepter les nouveaux venus dans leurs communautés. La plupart des habitants de l'Empire les considèrent comme des sauvages, notamment à cause de leur habitude de boire la bière chaude. Toutes les tavernes du Stirland présentent un grand tisonnier posé à côté du feu. Les voyageurs transis de froid et les vieux poivrots le posent dans les braises en attendant leurs boissons, puis ils le plongent dans leurs chopes, réchauffant ainsi la bière et produisant un nuage de vapeur alcoolisée. Mais ils ont bien d'autres coutumes curieuses. Par exemple, quand des étrangers s'approchent d'un village du Stirhùgels, les enfants leur lancent des fientes de cochon car ils croient que cela éloigne les mauvais esprits. Ils pensent qu'une personne touchée par un excrément de porc est particulièrement protégée. Dans les villages proches de la Sylvanie, les maisons et les fenêtres sont bordées d'une variété d'ail locale particulièrement acre destinée à éloigner ce qu'on appelle avec euphémisme «les hommes du Comte». Quand quelqu'un disparaît, les habitants rejettent la faute sur «des gousses d'ail trop vieilles», et non sur la fausseté de cette superstition.

Les Stirlanders qui habitent la région centrale de cette province sont connus pour leur aversion des halflings, car ils supportent mal la décision vieille de 1 500 ans qui leur arracha leurs meilleures terres et les donna aux «demi-portions». Bien que ce ressentiment tourne rarement à la violence, le préjugé voulant que les halflings soient des voleurs est plus fort ici que dans n'importe quelle autre région de l'Empire. À Wôrdern, la tradition veut que lorsque l'on célèbre l'anniversaire d'un enfant, on construise un mannequin de paille de la taille d'vin halfling,rempli des sucreries et des douceurs qu'il a «volées» aux enfants. Il est suspendu à une branche et les enfants aux yeux bandés le frappent violemment avec des bâtons jusqu'à ce qu'il éclate et leur «rende» les sucreries. Les habitants du cru nient les rumeurs selon lesquelles des ivrognes suspendent parfois de vrais halflings.

Les habitants de Sylvanie sont des gens mornes, qui sourient rarement et n'aiment guère parler aux étrangers. On ferme les portes à double tour et les gens se signent regvilierement pour repousser le mauvais œil quand quelque chose d'inhabituel se produit. Ils sont également fatalistes, acceptant la fin lugubre que la vie semble leur réserver. Les Sylvaniens sont tellement résignés à leur «destin» que rares sont ceux qui quittent la province, au grand soulagement de leurs voisins.

Les visiteurs ont généralement du mal à se faire à l'accent rustique et à la lenteur excessive de l'élocution des Stirlanders, car ils répètent souvent les questions, et passent généralement un bon moment à réfléchir avant de répondre. Les comédiens utilisent souvent une forme caricaturale de l'accent du Stirland quand ils interprètent un personnage lent ou rural dans une pièce.

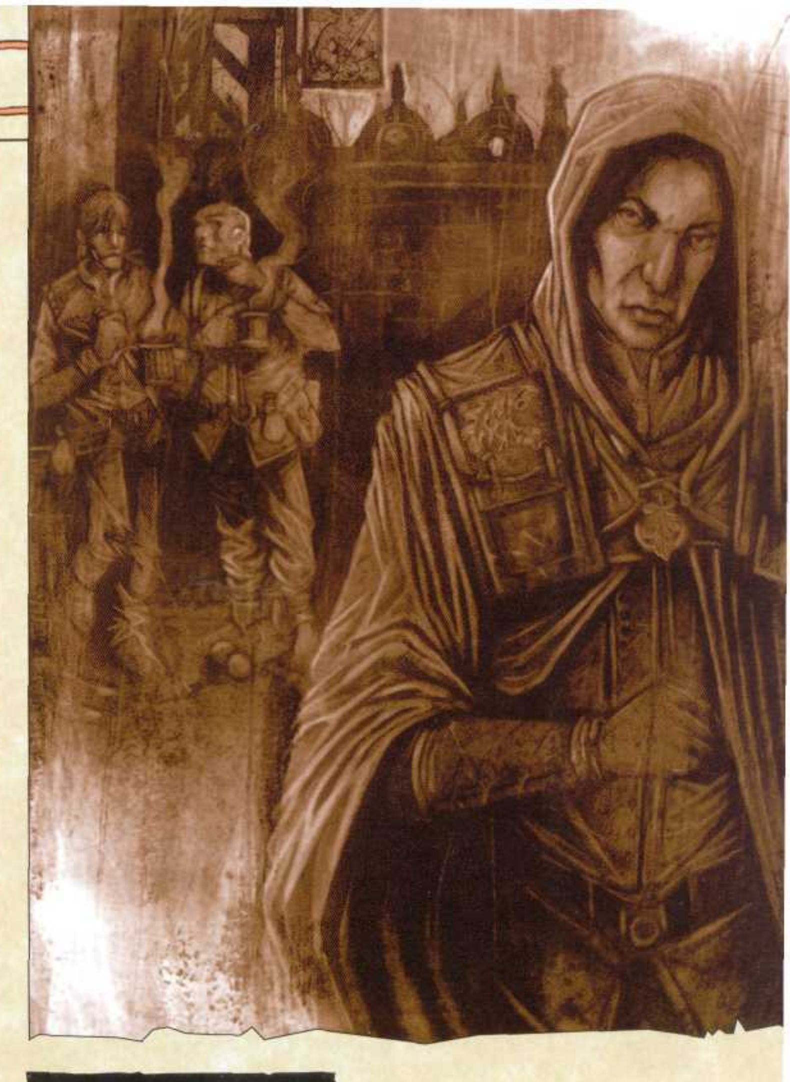
~ EXPRESSIONS DU STIRLAND ~

«L'affaire est louche.» Se dit de quelque chose de mauvais.

« II fait noir sur la route de Drakenhof. » Des événements désagréables se préparent.

«A coucher avec les rats, on accouche de halflings.» Il arrive des choses déplaisantes à qui reste en mauvaise compagnie.

«Où y'a de la boue, y'a des halflings. » II n'y a pas de fumée sans feu, les événements suspects ont généralement une origine.



Sites notables

Leiclteberg

A la lisière des collines Hantées, près de la source du Cours Noir, Leicheberg vit dans la peur de sa voisine orientale, la Sylvanie. Le chef de la communauté, le comte Petr von Stolpe, a combattu les morts-vivants à plus d'une occasion et est convaincu que les von Carstein ont l'intention de s'étendre au-delà de leurs anciennes frontières. Il a demandé à de nombreuses reprises à la cour de Wurtbad de lancer une campagne militaire destinée à nettoyer la Sylvanie, mais en vain. Il entretient une troupe impressionnante pour défendre ses terres, et les répurgateurs et les chassevirs de vampires sont les bienvenus à sa cour. En tant que fidèle de Morr, ses donations ont permis la fondation d'un temple et d'un jardin dédiés à cette divinité bien plus vastes que ce dont la ville aurait normalement besoin. Le comte pense en effet qu'il est de son devoir d'assurer un enterrement décent à tous ceux qui meurent sur ses terres. Sa plus grande crainte, c'est que maintenant que von Carstein a levé son armée, il marche sur Leicheberg et que nul ne lui vienne en aide.

Siegfriedliof

Située sur le fleuve, près des bois de la Famine, Siegfriedhof est un bourg appartenant à l'ordre des chevaliers du Corbeau, des templiers de Morr voués à la destruction des morts-vivants. La ville fut un présent des Comtes Électeurs du Stirland, en remerciement de l'aide des chevaliers lors de la bataille de Hel Fenn, il y a près de 400 ans. Le monastère de l'ordre domine la ville et, depuis ce lieu, ses membres gardent un œil sur la Sylvanie, à l'est. À l'instar de sa jumelle d'Essen, l'abbaye de St Aethelbert le Vigilant envoie des agents en Sylvanie pour rassembler des informations pouvant servir contre les Comtes Vampires. Les habitants de Siegfriedhof sont assez méfiants à l'égard des étrangers et il arrive que certains soient lynchés sur de simples présomptions.












Waldenhof

Capitale de la Sylvanie.Waldenhof est une ville fortifiée qui se dresse avi confluent des cours d'eau qui donnent naissance au Stir. Construite il y a bien longtemps à l'aide de pierres noires, avec des gargouilles surplombant semble-t-il chaque coin de toit, Waldenhof est une ville à l'atmosphère sinistre. Comme l'a remarqué un voyageur, «on dirait un lieu bâti à partir des cauchemars de tous les enfants». Bien que la ville soit dotée d'un chantier naval au pied des falaises qu'elle domine, les bateaux viennent rarement aussi loin malgré les perspectives de commerce avec les nains des collines en amont. Le château de Waldenhof domine la région à des kilomètres à la ronde et beaucoup considèrent cette masse noire comme un signe de mauvais augure, car c'est d'ici que le comte von Carstein règne avec cruauté. Les habitants de Waldenhof ferment et verrouillent leur porte à la nuit tombée, ne laissant alors plus personne entrer, même si on les appelle à l'aide en hurlant. Comme le veut la loi, seules les tavernes sont ouvertes le soir. Certains disent que c'est parce que les auberges de Waldenhof sont le « terrain de chasse » favori des serviteurs du comte.

Wurtbad

Capitale du Stirland, Wurtbad est située au bout de la vielle route des nains et entourée par la Grande Forêt. De loin la plus grande ville du Stirland, ses murs et ses édifices blanchis à la chaux, ainsi que ses docks et ses marchés grouillant d'activité, indiquent qu'il s'agit d'une ville marchande prospère. Par décret des Comtes Électeur, tout le vin produit dans l'ouest du Stirland doit être vendu à Wurtbad, ce qui a valu à la ville le sobriquet de «capitale du vin de l'Empire». Les négociants viennent de tout le pays et d'au-delà pour enchérir sur le millésime à venir, et la guilde des négociants en vins constitue ici une force politique importante.

La cité est dirigée par la famille Haupt-Anderssen, qui abrite les princes de Wurtbad. Comme ils sont également les Comtes Électeurs, Wurtbad est le centre régional du gouvernement et de la diplomatie. L'art de recevoir dans les auberges est très respecté à Wurtbad, l'auberge de *XAigle Doré* étant l'une des favorites des dignitaires en visite. La ville est aussi célèbre pour ses nombreux bains aux sources chaudes, et bien des nantis viennent y «prendre les eaux». Comme les riches et les puissants s'y rendent régulièrement, les espions et les assassins y exercent souvent leur office. Par conséquent, le comte dispose d'une police secrète vigilante charger d'éviter les incidents embarrassants.

Exemple de Stirlander

Molly la Fauche

« Et comment, mu jetais une espionne Hononéfe 1J ai jamais vewfuquimw ce soit avant qu'on mejiayefour le faire ! »

Ayant quitté le Moot très jeune pour échapper à une vie monotone, Molly découvrit à Averheim qu'elle avait un talent pour le vol et l'escroquerie. Au fil des ans, elle fit son métier avec tant de succès que quand elle fut capturée par les agents des Comtes Électeurs, on lui donna le choix: un avenir en tant qu'espionne pour l'Averland ou de cadavre au bout d'une corde. Elle préféra la première option et devint un agent bougrement efficace de la maison royale, tenant ses membres au courant des affaires secrètes qui se déroulaient à la cour des autres Electeurs. Par la suite, elle décida de voler de ses propres ailes et, après avoir incendié du sol au plafond le bâtiment qui contenait les documents la concernant (et aussi la seule personne qui connaissait son visage), elle s'établit à son compte en travaillant pour le plus offrant.

Ayant aujourd'hui atteint l'âge mûr, Molly a usé de la fortune qu'elle a acquise pour prendre sa retraite et acheter une auberge à Wurtbad, l'une de ses villes préférées. Doté d'un personnel essentiellement halfling, *l'Écureuil Vert* est aujourd'hui célèbre pour son service et sa nourriture de qualité. Bien qu'il soit trop «commun» pour les visiteurs de prestige, bien des courtisans et des diplomates viennent y séjourner. Même si elle est à la retraite, cela a permis à Molly de «garder la main», et elle a donc mis en place un cercle de vente

- MOLLY LA FAUCHE -

Race : halfling
Carrière: Aubergiste (ex-Bourgeois, ex-Charlatan, ex-Espion, ex-Voleur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	42%	40%	61%	35%	61%	52%	60%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	6	3	—	3	—

Compétences : Baratin, Charisme +20%, Commérage +20%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings, Empire, Tilée), Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Évaluation, Expression artistique (acteur), Filature, Fouille, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (halfling, reikspiel, tiléen), Lecture sur les lèvres, Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception +20%
Talents : Camouflage urbain, Connaissance des pièges, Éloquence, Étiquette, Fuite, Grand voyageur, Imitation, Intrigant, Linguistique, Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Sixième sens, Sociable, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : dague, arme à une main (épée courte), fronde
Dotations: 10 billes, documents falsifiés, fioles de poudre colorée, outils de crochetage, vêtements sombres, auberge et écurie, une douzaine de domestiques

d'informations pour quiconque a suffisamment de couronnes d'or pour en payer le prix. Toutefois, elle est très prudente car elle s'est fait de nombreux ennemis et a appris bien des secrets dangereux. La **rumeur** prétend que parmi ceux qui sont au fait de son passé, le chancelier du Reikland aimerait «s'entretenir avec elle» au sujet de «lettres indiscrètes et cependant hautement confidentielles» avec lesquelles elle a disparu il y a dix ans de cela.

Idées d'aventures

Le jour du loup

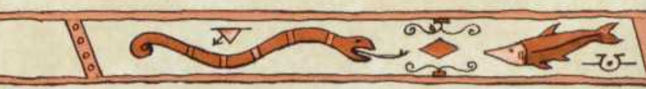
Archaon ayant été vaincu et neutralisé dans le nord, les Électeurs des provinces méridionales se rassemblent à Wurtbad avant de rejoindre la cour de l'Empereur. Leur but est d'arriver à une position unanime concernant le destin de l'Ostland et l'équilibre du pouvoir entre les grandes provinces. L'Ostland et le Hochland étant ruinés, et Middenheim gravement affaiblie, les Électeurs voient là une opportunité d'accroître leur pouvoir.

Tandis que la conférence se déroule au château de l'Aigle à Wurtbad, les PJ découvrent les preuves d'un complot visant à assassiner l'un des Électeurs, mais lequel, où et comment ? Tout aussi important : qui en veut à sa vie et pourquoi? La machination a échappé à la garde locale et à la police secrète, et leurs membres sont trop occupés pour écouter les élucubrations d'aventuriers, aussi les personnages doivent-ils agir seuls. Le seul élément dont ils disposent est le suivant : l'assassinat aura lieu lors d'une apparition publique et commune des Électeurs du sud.

Les collines Hantées

Le comte von Stolpe a eu vent de rumeurs concernant des bandits qui attaqueraient les chariots des marchands dans la région située au





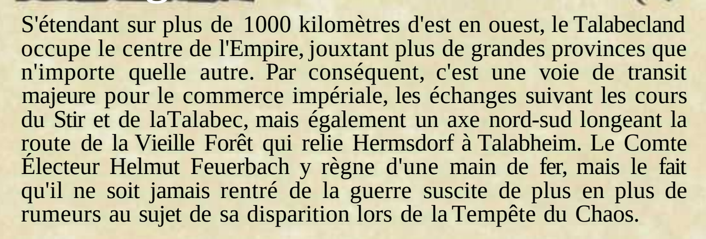
sud-ouest des collines Hantées, entre les villes de Leicheberg, Naubunum et Swartzhafen. Ce qui rend ces attaques si inhabituelles, c'est qu'on dit que les hors-la-loi ne sont autres que des fantômes, et en particulier les fantômes d'un groupe de bandits que son grand-père fit pendre il y a soixante-dix ans de cela et dont le chef avait juré de se venger.

Les fantômes des ennemis de son grand-père sont-ils réellement revenus le hanter? Les brigands sont-ils vraiment des fantômes? Pourquoi ne volent-ils que l'argent, et non l'or? Existent-ils vraiment ou s'agit-il d'une sorte de machination des von Carstein? Le comte engage les aventuriers pour découvrir la vérité et régler l'affaire, d'une façon ou d'une autre.

TALABECLAND

FN RRFF

Nom **officiel** : grand-duché du Talabecland
Souverain : Comte Électeur Helmut Feuerbach, grand-duc du Talabecland, Bien-aimé de Taal, margrave de la marche Orientale
Gouvernement : féodal, avec un pouvoir étroitement centralisé
Capitale :Talabheim
Villes franches : Kùsel
Exportations principales : porc salé, poisson salé, bois d'œuvre, icônes religieuses



La ré-gion

S'étendant sur plus de 1000 kilomètres d'est en ouest, le Talabecland occupe le centre de l'Empire, jouxtant plus de grandes provinces que n'importe quelle autre. Par conséquent, c'est une voie de transit majeure pour le commerce impériale, les échanges suivant les cours du Stir et de laTalabec, mais également un axe nord-sud longeant la route de la Vieille Forêt qui relie Hermsdorf à Talabheim. Le Comte Électeur Helmut Feuerbach y règne d'une main de fer, mais le fait qu'il ne soit jamais rentré de la guerre suscite de plus en plus de rumeurs au sujet de sa disparition lors de la Tempête du Chaos.

Le trait dominant du Talabecland est la Grande Forêt, qui s'étend d'un bout à l'autre de la province. Moins intimidante que la forêt des Ombres ou la Drakwald, la Grande Forêt abrite néanmoins son lot de dangers et de mystères. Bien qu'il y existe des villages isolés et éparpillés, et malgré les talents de bûcherons des Talabeclanders, la Grande Forêt reste un lieu effrayant et mystérieux pour beaucoup. Dans ses profondeurs rôdent des hommes-bêtes et des peaux-vertes oubliés là lors de la dernière incursion du Chaos, ainsi que des créatures maléfiques qui y vivent depuis l'aube des temps. L'ouest en particulier, dans la région des collines Stériles, est connu pour le nombre de mutants qu'on y trouve.

Bien des habitants du Talabecland tirent leur subsistance des bois, d'une manière ou d'une autre, comme forestiers, charbonniers ou trappeurs. Les bois eux-mêmes sont situés à l'endroit de la forêt originelle qui couvrait autrefois l'Empire. Formée de chênes, de bouleaux et de hêtres au sud, on y trouve de plus en plus de sapins au nord, et les bois sont percés çà et là de clairières ou d'affleurements rocheux. C'est dans ces lieux qu'on peut trouver les villages des habitants des bois.

Une crête formée de collines trace une ligne d'est en ouest dans la province, que les cartographes divisent en trois régions distinctes. Près de l'Ostermark, ce sont les collines de Kôlsa, qui sont en grande partie inhabitées mais connues pour les édifices de pierre surnaturels qui couronnent nombre de collines, apparemment agencés de manière à offrir un sentier de sommet en sommet. Parfois, des fermiers essartant la forêt découvrent des ouvrages de terre et d'étranges monticules façonnés selon des formes étranges et suggestives. Leur rôle reste un mystère, mais la hiérarchie du culte de Taal et Rhya a fait de cet endroit une chasse gardée pour les recherches de ses membres.

Les collines de Fàrlic sont au milieu et abritent nombre de clans de bergers qui se transforment en bandits à l'occasion, s'attaquant aux voyageurs qui empruntent la route de la Vieille Forêt. Par conséquent, les Comtes Électeurs ont assigné un grand nombre de patrouilleurs à la surveillance de la route et envoient même parfois des soldats dans les collines pour châtier les pillards. La route est plus ou moins entretenue. Par endroits, les pavés et le gravier forment une surface lisse, tandis qu'à d'autres, ce n'est guère plus qu'un sentier de terre. Des péages, dont beaucoup sont abandonnés aujourd'hui, sont censés financer l'entretien de la route. Beaucoup ont été attaqués et détruits par les créatures de la forêt, et rares sont les individus suffisamment braves ou stupides pour y travailler aujourd'hui.

Les Talabeclanders craignent les collines Stériles, à l'est, une région qu'ils considèrent comme maudite. Si l'on en croit les habitants de la région, il y a plus de cent ans, la lune du Chaos, Morrslieb, cracha sur le monde, atteignant la région qui était alors connue sous le nom de collines Vertes. Rapidement, la plupart des plantes et des animaux du coin moururent. Les autres se transformèrent en créatures horribles et durent être anéantis par les troupes des Comtes Électeurs. Aujourd'hui, beaucoup évitent les collines Stériles, hormis les chasseurs de trésors qui se fient aux rumeurs évoquant or et objets magiques perdus, ou ceux qui pensent être à l'abri de la malédiction.

Les habitants



La plupart des habitants du Talabecland sont des descendants de la tribu des Taléutes, auxquels Sigmar confia les terres situées entre la Talabec et le Stir. Après avoir parcouru la Grande Forêt pendant des années, les Taléutes découvrirent le Grand Cratère, une large cuvette creusée dans la terre et entourée d'une paroi naturelle elle-même percée d'un tunnel. Selon la légende, Krugar, le chef des Taléutes, pensa qu'il s'agissait d'un signe de Taal en personne et ordonna la construction d'une grande cité au cœur du cratère. D'abord connue sous le nom deTaalahim, et destinée à devenirTalabheim, c'est la plus grande ville de l'est et on considère qu'elle est imprenable.

Région composée de forêts denses, le Talabecland a une réputation de barbarie et d'ignorance dans les autres provinces. Les Talabeclanders ignorent cependant ces absurdités, entretenant au contraire une fierté secrète au sujet de leur connaissance de la forêt et de leurs talents pratiques. Sous leur meilleur jour, les Talabeclanders sont des habitants des bois patients, pourvus d'une ferveur et d'un sens de l'honneur contenus. La lecture, l'écriture et les arts scolastiques sont respectés, mais ils passent après la connaissance de la nature. Les hommes

«Jailm ayccedénts vins avec dés ***empereurs*** *etjajouté ta (nère tajfusforte du roi de 'Kara^-'KarÀ, maïs je n'ai jamais n'en vu tfaussi imposant que leatv tonnerre m dtstttlent (esTamécïaïuQrs.Jen aimai m crâne rien queAj-penser!>*

— UN VOYAGEUR BRETONNIEN

«Taafest té dieu tutétaire duTalafeclatuÇ mais j imagineque mîmt luise trouve embarrassé quatuflun dé ses « ans » tombe à genoux jour adorer un orne. »

— UN ÉRUDIT DE NULN

« Si(e Viapc Monde tout entier venait à tomber, TaHéHam serait (a dernière àrésister.»

—COMTESSE ÉLISE KRIZGLITZ DE TALABHEIM

«Ta *vemc retrouver ton chemin dans (es vois, mon garçon ? Engage ce Tatabectander que tu vois (à. Personne ne connaît mieupc (ajorêtqueipc. »*

— UN AUBERGISTE



Les Talabeclanders respectent particulièrement Taal, Seigneur de la Nature.

préfèrent le silence et les actes aux longs discours, mais on pense de leurs femmes qu'une phrase mielleuse les fait craquer. Par conséquent, bien que les Talabeclanders soient généralement plus accueillants que leurs cousins ruraux du Stirland, les habitants de la province se méfient des canailles, des poètes et des Reiklanders.

Le rôle du père est très important aux yeux des habitants des Grands Bois. Même les hommes nés en ville emmènent leurs fils dans les bois en été et leur apprennent à suivre une piste, à allumer un feu et à trouver de quoi manger. On voit cela comme un apprentissage nécessaire, comparable à la natation pour les habitants de Marienburg. Un enfant qui n'a pas de père pour lui apprendre les us de la forêt et le maniement de l'arc est considéré comme malchanceux. Hélas, la Tempête du Chaos a laissé bien des jeunes orphelins privés de la possibilité de s'initier aux coutumes de leurs ancêtres.

Les Talabeclanders, y compris les nobles, sont généralement effacés. Leurs légendes parlent de grandes prouesses tout en minimisant le rôle des individus impliqués. «Ce sont les actes qui comptent, pas ceux qui les réalisent», dit un vieux proverbeTalabeclander. Lors des tournois qui sont organisés tous les deux ans à Kusel, les chevaliers du Talabecland portent les couleurs de leur province sur leur bouclier, le seul indice permettant de connaître leur famille étant un petit écusson porté à l'épaule. Par tradition, on considère que toute gloire remportée est la propriété du peuple tout entier.

Ce sont également des individus religieux, qui vénèrent tous les dieux de l'Empire, mais qui manifestent un respect particulier pour Taal et Rhya. En effet, le plus grand temple de Taal se trouve dans les petits bois situés devant Talabheim. Ulric est également populaire, car bien qu'ils ne soient pas fanfarons, les Talabeclanders sont connus pour leurs mœurs guerrières. Talabheim abrita d'ailleurs ce culte pendant une partie du second millénaire, quand les Ar-Ulric quittèrent Middenheim pour cette ville après une dispute avec le graf.

Pour ce qui est de leurs travers, les Talabeclanders peuvent se montrer ergoteurs, primitifs, buveurs et mesquins. Et même s'ils ne se vêtent pas de feuilles comme d'autres les en accusent, ils évitent généralement les vêtements élaborés et préfèrent des habits pratiques, capables de résister aux plus rudes traitements. «Accoutré comme un Reiklander», est une expression populaire désignant quelqu'un qui s'habille en dandy. On a retrouvé plus d'un étranger précieux attaché la tête en bas à un arbre, voire pire encore. Bien que l'élite sociale et culturelle de Talabheim préfère parler un reikspiel «correct», les Talabeclanders articulent habituellement assez mal. Le reste de l'Empire met cette curieuse habitude de mêler les mots sur le dos d'une célèbre tradition du Talabec, qui consiste à distiller de l'alcool de contrebande dans les bois. Bien des individus pleins de préjugés parlent à voix basse de fêtes débridées dans les profondeurs des forêts, où des hommes des bois à demi bestiaux se rassemblent pour boire de l'alcool, chasser et somnoler dans des huttes faisant office de sauna. Chaque année, des habitants de l'Empire curieux tentent de trouver et d'acheter certains des alcools étranges qui viennent du Talabecland, mais ils ont peu de succès.

Les Talabeclanders n'apprécient pas les efforts destinés à découvrir leur façon d'adorer Taal dans les bois. En fait, la liberté est très importante à leurs yeux. Un homme n'hésite pas à disparaître dans les bois pendant des semaines d'affilée quand l'envie lui en prend. S'il doit laisser derrière lui une épouse et des enfants dans le besoin, ainsi soit-il, car quand Père Taal appelle, on se doit de répondre.

- EXPRESSIONS DU TALABECLAND -

« Les bois murmurent, mais on ne saura jamais. » C'est un mystère.

«Le coup de sang de Taal. » Un accès de colère.

«Aller voir si les feuilles sont vertes. » Aller se livrer à une beuverie dans les bois.

«Aller voir les collines Vertes. » Être en pleine élucubration.

«La grande brûlure.» L'automne.

« Lever la corne. » Boire un coup, en particulier en l'honneur de Taal.

Sites notables



Bek

Ville dominant la province régie par le comte Josef von Behring, Bek est d'ordinaire une paisible ville marchande qui exporte du bois d'oeuvre issu de la Grande Forêt et du poisson séché, mais qui collecte également les taxes relatives à l'usage de ses quais. Depuis le début de la guerre, la ville et la région environnante ont été submergées par plus d'un millier de réfugiés d'Ostland, si bien que leurs effectifs dépassent ceux des habitants de la ville. Cela a considérablement grevé les ressources locales, sans compter que les bagarres entre les habitants et les réfugiés sont monnaie courante et de plus en plus violents.

Le comte von Behring fut l'un des tout premiers partisans du coup d'état du Comte Électeur von Kreiglitz après la mort de Feuerbach au combat et il espère maintenant recevoir de l'aide en retour. Feuerbach a envoyé à Bek une unité de sa garde personnelle pour y maintenir l'ordre, mais les rumeurs prétendent qu'une force plus importante arrivera bientôt avec pour instructions d'envahir l'Ostland «pour restaurer l'ordre et permettre aux réfugiés de rentrer chez eux». L'ordre, certes, mais imposé par qui, telle est la question.











~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DU GRAND-DUCHÉ DU TALABECLAND (2502 CI) -

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
KÙSEL	V	Comte Électeur Gustav von Kreiglitz	6500	**4**	Commerce, gouvernement, agriculture, pêche	50a & 120b /600c	Capitale provinciale. Bac. 3000 réfugiés résidant dans des taudis devant la ville
Dreetz	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	88	2	Agriculture	-/10c	
Lohrafurt	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	98	2	Agriculture, bétail	-/10c	
Lïckrofurt	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	56	1	Autosubsistance	-/8c	
BEK	B	Comte Josef von Behring	750	**3**	Pêche, agriculture	20b/80c	Bac. 1 200 réfugiés se sont installés ici.
Freital	Vil	Comte von Behring	78	2	Bois d'œuvre	-/10c	
Viernau	Vil	Comte von Behring	92	2	Pêche	-/15c	Bac. 150 réfugiés se sont installés ici.
GARNDORF	Vil	Comte Theodor von Herder	96	2	Pêche, agriculture	5b/8c	Bac.
Torpin	Vil	Comte von Herder	82	2	Agriculture	-/8c	
Werder	Vil	Comte von Herder	67	1	Autosubsistance	-/7c	
GERSDORF	B	Comte Gottfried von Liebig	425	**3**	Commerce, bois d'œuvre, pêche	10b/40c	
Donna	Vil	Comte von Liebig	88	2	Agriculture	-/9c	
Sabritz	Vil	Comte von Liebig	94	2	Agriculture	-/10c	
HERMSDORF	B	Baron Waldemar von Zùtzen	350	2	Agriculture, bois d'œuvre	10b/30c	Ville située la plus au sud sur la route de la Vieille Forêt.
Radische	Vil	Baron von Zùtzen	79	2	Agriculture	-/8c	
KRUGENHEIM	V	Comte Manfred von Schirach	4500	4	Commerce, agriculture, pêche	10a & 40b /150c	Bac.
Hazelhof	Vil	Comte von Schirach	88	2	Agriculture, bétail	-/10c	
Kiel	Vil	Comte von Schirach	73	2	Agriculture	-/8c	
Trautenau	Vil	Comte von Schirach	56	1	Autosubsistance	-/6c	
LIESKE	Vil	Baron Albrecht Donn	97	2	Bois d'œuvre, porcs	-/10c	
OSSINO	Vil	Baron Kurt Bruckner	68	1	Agriculture, pêche	-/7c	
RANGENHOF	Vil	Baron Leberecht Frôbel	88	2	Agriculture, pêche	5b/10c	Bac.
Gostahof	Vil	Baron Frôbel	76	2	Bois d'œuvre	-/8c	
Zùtzen	Vil	Baron Frôbel	64	2	Ovins, agriculture	-/6c	
RAVENSTEIN	B	Comte Électeur von Kreiglitz	450	**3**	Pêche, agriculture, bois d'œuvre	20b/80c	Bac. 300 réfugiés sont venus jusqu'ici depuis Middenheim.
Klepzig	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	82	2	Agriculture	-/8c	
UNTERBAUM	Vil	Assemblée de village	83	1	Agriculture	-	Près du confluent de la Narne et du Stir. N'achète que du fer. Disciples de la Vieille Foi, site entouré de mégalithes.
VOLGEN	V	Comte Électeur von Kreiglitz	865	3	Agriculture, bois d'œuvre, pêche	35b/100c	Bac.
Brasthof	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	37	1	Autosubsistance	-/10c	Bac.
Esselfurt	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	48	2	Agriculture, pêche	-/15b	Bac.
Priestlicheim	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	42	2	Agriculture	-/10c	Proche d'un monastère de Sigmar.
Ripdorf	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	32	1	Autosubsistance	-	
Sudenheim	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	58	2	Agriculture	-/6c	
Zeder	Vil	Comte Électeur von Kreiglitz	40	1	Autosubsistance	-/5c	
WELLEBORN	Vil	Comte Ulrich von Bùlow	95	2	Agriculture	-/10c	Bac.
Missen	Vil	Comte von Bùlow	86	2	Bois d'œuvre	-/8c	
Sydow	Vil	**Comte** von Bùlow	45	1	Autosubsistance	-/5c	
ZURIN	Vil	Baron Franz Richter	90	2	Agriculture, pêche	6b/10c	Bac. 200 réfugiés se sont installés devant le village.
Sarno	Vil	Baron Richter	35	1	Autosubsistance	-/4c	

Taille de la communauté : CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1000 - 10000), B = bourg (100-1 000),Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ;
Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice:** excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Liesk.e

Site du plus grand relais de coche fortifié du Talabecland (en dehors de Talabheim), Lieske est aussi le quartier général méridional officieux d'un vaste contingent de patrouilleurs, qui vont et viennent de Talabheim au Stir pour maintenir la sécurité sur la route de la Vieille Forêt. L'écurie de l'auberge, *La Chaumière de Taal*, renferme une demi-douzaine de cellules et la cour présente une potence, ce qui permet de rendre justice sur place. Le capitaine des patrouilleurs, Jôrg Schmidt, organise les procès dans la salle commune, se servant des clients de l'auberge comme jurés quand le besoin s'en fait sentir. Durant les procès, il n'hésite pas à indiquer clairement le verdict et le châtiment qu'il pense devoir appliquer.




~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA GRANDE FREISTADT DE TALABHEIM (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
TALABHEIM	CE	Comtesse Elise Krieglitz-Untern	72 000	4	Commerce, gouvernement, agriculture	50a & 3OOb/6OOc	Capitale provinciale.
Bachra	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	78	2	Agriculture	-/8c	Bac, 100 réfugiés se sont installés ici.
Bad Dankerode	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	82	2	Agriculture	-/8c	Station thermale.
Bad Tennsalza	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	55	1	Autosubsistance	-/6c	
Breitblatt	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	67	1	Autosubsistance	-/6c	En dehors de la bordure sud-est.
Grossreiche	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	78	2	Agriculture	-/8c	
Griindach	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	65	1	Autosubsistance	-/7c	En dehors de la bordure nord-est.
Harferfàhre	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	92	2	Agriculture, pêche	-/10c	Bac, 100 réfugiés se sont installés ici.
Hernhausen	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	85	2	Agriculture	-/9c	
Klarfeld	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	57	2	Agriculture	-	À l'intérieure de la bordure nord-ouest.
Kutzleben	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	45	2	Bois d'œuvre	-/5c	
Liebstedt	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	47	1	Autosubsistance	-/4c	
Rotha	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	52	1	Autosubsistance	-/5c	
Sprôtau	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	94	2	Agriculture, pêche	-/10c	Bac, 125 réfugiés se sont installés ici.
Sumpfrand	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	42	1	Autosubsistance	-	Au bord de Kratersumpf dans l'est du cratère.
Talagaad	B	Comtesse Krieglitz-Untern	450	3	Pêche, agriculture, bois d'œuvre, commerce	3()b/80c	Port de Talabheim. L'une des étapes des routes fluviales des Hindlein d'Altdorf. Bac, 1 200 réfugiés du Hochland se sont installés devant la ville.
Urhausen	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	35	1	Autosubsistance	-/4c	
Vateresche	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	35	2	Agriculture	-	Entourée par la forêt de Taalgrùnhaar.
Waldfàhrte	Vil	Comtesse Krieglitz-Untern	80	2	Bois d'œuvre, agriculture	-/10c	Péage sur la route de la Vieille Forêt.

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1 000 - 10000), B = bourg (100 - 1 000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; **Richesse** (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Priestlicheim

Séparé des collines Stériles par une partie de la Grande Forêt, Priestlicheim abrite un grand monastère sigmarite, le temple de Léopold, le « Marteau de la Foi ». Les moines qui y vivent ont voué leur vie à l'étude et à l'éradication de la malédiction qui sévit sur les collines Stériles. Bien qu'ils explorent eux-mêmes la région, ils recourent également aux services d'aventuriers quand d'autres affaires requièrent leur attention. Le monastère traque aussi tous les mutants qui s'aventurent au nord des collines. Actuellement, il est en sous-effectif car bien des frères sont partis se joindre à la bataille contre Archaon.

Talabheim

Autrefois capitale du Talabecland et siège du pouvoir des Comtes Électeurs.Talabheim a été pendant plusieurs siècles une ville franche placée sous le contrôle de la famille Feuerbach-Untern et un puissant parlement de nobles. Très attachée à la tradition, Talabheim a une réputation de cité respectueuse du droit. Il existe des lois régissant tous les aspects de la vie et du comportement, dont beavicoup remontent à la fondation de la ville. Le bourbier déroutant des règles souvent contradictoires et capricieusement appliquées finit même par rendre fous les autochtones, ce qui fait la fortune et l'influence de la guilde des plaideurs.

À l'extérieur de l'enceinte, on trouve le port de Talabheim,Talagaad. Taudis décrépit habité par les plus pauvres des miséreux, alcoolisme et crime y sévissent. La population, en grande partie composée de descendants de Kislevites, a gonflé en raison de l'arrivée de 1200 réfugiés hochlanders, si bien que Talagaad est agité de tensions entre les deux groupes.

Exemples de Talabeclanders



lorloïia Tesmethal

« Tujetpc me croire •• tu ne tietufrasjas une semaine ici »

loriona Tesmethal naquit dans un petit clan d'elfes qui vivait dans la Grande Forêt, au sud des collines de Fârlic. Guère sociable même enfant, elle préférait la compagnie des animaux et passait beaucoup de temps dans les bois avec eux. Par la suite, les chefs de son clan la désignèrent comme chasseuse, mais après quelque temps, elle s'en lassa et aspira à découvrir le vaste monde. Un jour, à Lieske, elle offrit ses services d'éclaireuse à une caravane de marchands. Elle apprécia ce travail car il lui permettait de voir de nouvelles choses sans avoir à parler avec les autres. Le silence des bois était tout le confort dont elle avait besoin.

Un jour, dans les profondeurs des Fârlic, la caravane qui avait engagé loriona fut attaquée par une bande de mutants poussant des hurlements. Agissant promptement, elle les abattit un par un avec son arc.

Ce qu'elle vit la remplit d'horreur : des hommes mélangés à des bêtes, des créatures démentes aux visages sans dessus dessous ou dont les entrailles s'ouvraient en une gueule béante. Elle prêta serment de faire tout ce qu'elle pourrait pour protéger les siens, ainsi que les voyageurs de la forêt, de la menace du Chaos. Une fois retournée au sein de son clan, elle étudia auprès d'un maître et devint une rôdeuse fantôme.

Ioriona parcourt aujourd'hui leTalabecland de long en large, chassant sans relâche les serviteurs du Chaos et les abattant souvent d'un seul trait. Elle préfère la solitude à la compagnie des elfes et des humains, même si elle aide volontiers ceux qui se perdent dans les bois ou se trouvent en danger. Elle parle peu, et quand elle le fait, c'est sans détours et pour aller droit au but. Elle ne se montre guère patiente avec les incapables qui se promènent là où ils n'ont rien à faire.

Le gros Loresw, receleur **itinérant**

«7» & mie tu as ramassé ça dans un temple de Smiya, à Wo(jtnvurfl ? EU tnen tu as rîsmié ta f eau four rien, espèce de tête de tnise ! Regarde cettejnure ! Ça ne vaut fas un mam iïétain ! »

Lorenz, fils d'un mercenaire tiléen inconnu, grandit dans les rues de Talagaad, le port deTalabheim.Tres jeune, il fut apprenti des *Coches du Tunnel* et s'habitua aux routes du Talabecland, du Middenland et d'Altdorf. En tant que cocher, on le connaissait pour son appétit prodigieux et ses poings foudroyants. D'ailleurs, une fois, il alla même jusqu'à assommer un cheval trop agité d'un seul coup de poing.

Lorenz a aussi des talents de voleur. Son coche transportait souvent des produits illicites cachés dans un compartiment secret situé sous le banc. Lorenz ne posait jamais de question concernant ce qu'il transportait et cela faillit causer sa perte. La vieille femme lui avait dit que le paquet ne contenait rien d'autre «qu'un héritage de famille que je n'aimerais pas voir tomber aux mains des percepteurs d'impôt», mais un patrouilleur à l'œil de lynx repéra non seulement le compartiment, mais aussi le ballot en question. Quand il força Lorenz à l'ouvrir, ils furent tous deux stupéfaits en y découvrant une main coupée et des ossements gravés. Lorenz sut au moment même qu'il serait brûlé pour avoir pactisé avec une nécromancienne. Il reprit cependant ses esprits plus rapidement que le jeune patrouilleur, dont il fit exploser le crâne avec le tromblon qu'il avait sous la main.

Après s'être enfui deTalabheim et avoir volé un bateau dans un petit village au bord de la rivière, Lorenz devint contrebandier à plein temps. Pendant quelques années, il eut beaucoup de succès, mais les risques du métier commencèrent à l'user: il était de plus en plus paresseux et son tour de taille n'arrêtait pas de s'allonger. Un jour, il perdit un œil au cours d'un combat au couteau sur les docks d'Altdorf, et pendant sa convalescence, il décida de laisser les autres faire le gros du travail pendant qu'il se contentait d'en tirer profit.

Ayant vendu son bateau et acheté une roulotte et des chevaux, Lorenz se servit de ses contacts, d'Altdorf à Talabheim, pour s'établir en tant que receleur. Mais plutôt que d'opérer depuis un lieu fixe, Lorenz voyage désormais sur les routes du Talabecland, du Stirland et de la région d'Altdorf, faisant transiter des biens illégaux ou volés dans sa roulotte de gitan vers des lieux où « il y a de la demande ». Bien qu'il voyage seul, les dangers de la route, surtout depuis le début de la guerre, l'ont amené à envisager d'engager un ou deux gardes du corps. Satisfait de ses affaires et de sa vie itinérante, Lorenz pense qu'il vit plutôt à son aise.

Lorenz mesure 1,65 m et a 45 ans environ. Il est gros et a de longs cheveux gras attachés en queue de cheval. Il a la peau rougeaude et grêlée, et ses dents légèrement difformes sont jaunies par le tabac à chiquer des halflings. Son œil gauche n'est qu'une ruine de tissus cicatriciels, souvent rougis par l'infection. Quand il veut se montrer particulièrement intimidant, Lorenz retire le bandeau qui le recouvre. Il porte des vêtements de voyage typiques et revêt toujours son armure quand il est sur les routes.

Lorenz a un vaste réseau de contacts, en particulier au Talabecland. Les PJ peuvent le contacter pour chercher conseil, ou pour obtenir ou vendre des objets volés. Il s'intéresse également maintenant aux

- IORIONA TESMETHAL -

Race : elfe
Carrière : Rôdeur fantôme (ex-Chasseur, ex-Charlatan, ex-Pisteur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59%	72%	41%	50%	66%	48%	59%	32%

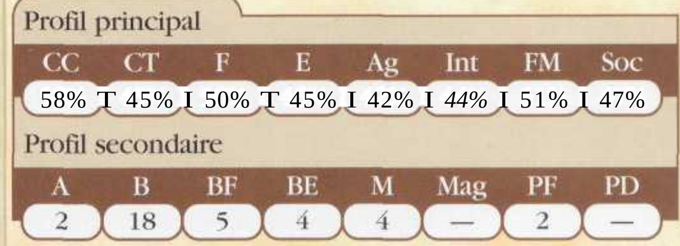
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	17	4	5	6	—	—	-

Compétences : Alphabet secret (rôdeur, pisteur), Braconnage, Connaissances générales (elfes, Empire), Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +10%, Emprise sur les animaux, Équitation, Esquive, Filature, Intimidation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (eltharin, reikspiel, kislevien, bretonnien), Lecture sur les lèvres, Natation, Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie
Talents: Acuité visuelle, Camouflage rural, Course à pied, Dur à cuire, Maîtrise (arcs longs), Parade éclair, Rechargement rapide, Réflexes éclair, Résistance accrue, Sang-froid, Sens de l'orientation, Sur ses gardes,Tir de précision,Tir en puissance,Tireur d'élite,Vision nocturne
Armure: armure légère (armure de cuir complète de qualité exceptionnelle)
Points d'Armure : tête l.bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : arc elfique, arme à une main (épée), dague
Dotations : 2 pièges pour animaux, 30 flèches, nécessaire antipoison, 10 mètres de corde, carquois, rations de survie pour une semaine

- LE GROS LORENZ - RECELEUR ITINÉRANT

Race : humain
Carrière : Receleur (ex-Cocher, ex-Contrebandier)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	45%	50%	45%	42%	*44%*	51%	47%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	5	4	4	—	2	—

Compétences: Alphabet secret (voleur), Canotage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Escamotage, Évaluation, Fouille, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien, kislevien, reikspiel), Marchandage, Natation, Orientation, Perception, Soins, Soins des animaux
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Coups assommants, Dur en affaires, Maîtrise (armes à poudre), Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (veste de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 3, corps 3, jambes 0
Armes : tromblon, arme à une main (masse d'armes), dague
Dotations: munitions et poudre pour 10 tirs, roulotte et quatre chevaux, outils d'artisan (nécessaire de graveur), accessoires de calligraphie, produits illégaux pour une valeur de 175 co



biens «récupérés» dans les ruines du Hochland et de l'Ostland,et on peut le convaincre de payer un bon prix pour les trésors de ces régions, malgré les risques qu'il y a à faire transiter des reliques religieuses ou des biens de nobles. Si Lorenz transporte quelque chose de particulièrement sensible, il peut engager les PJ en tant que gardes du corps, ou au moins envisager de voyager avec eux.

Idées d'aventures

Un procès équitable et une pendaison

Les PJ passent la nuit au relais de coche de la *Chaumière de Taal* à cause du mauvais temps. Dehors, la pluie tombe dru et le ciel est zébré d'éclairs. Le doux murmure de la salle commune est soudain rompu quand un groupe de patrouilleurs amène un prisonnier et que le capitaine annonce à la ronde qu'un procès pour meurtre va immédiatement avoir lieu. Le prisonnier est accusé d'avoir tranché la gorge d'un nobliau avant de détrousser son cadavre. Les joueurs connaissent la sentence, une exécution immédiate après le procès, et le capitaine des patrouilleurs annonce sans ambiguïté qu'il croit l'homme coupable.

Quelques-uns des PJ sont recrutés comme jurés, tandis que celui d'entre eux qui a des compétences juridiques est nommé avocat de la défense. Gratifiés d'une heure de préparation, les PJ découvrent des informations susceptibles de prouver l'innocence de l'homme et conduisant à penser que l'assassin pourrait bien être l'un des patrouilleurs ! Comment les PJ arriveront-ils à empêcher la cour de condamner un innocent tout en réussissant à convaincre le capitaine que l'un de ses hommes est le tueur?

LA JUSTICE DE TAAL

Autrefois, la coutume voulait que les grands prêtres de Taal ordonnent que les citoyens de la ville de Talabheim qui leur avaient déplu fussent cloués aux chênes des bosquets du Taalenwelt. Ces malheureux, qu'ils fussent criminels, hérétiques ou qu'ils eussent simplement suscité le courroux des grands prêtres, pouvaient mourir de faim, saigner à mort ou, plus assurément encore, servir de repas aux loups féroces du Taalenwelt.Aujourd'hui.les chênes du Taalenwelt ne portent que des glands mais parfois, quand les vieux arbres tombent et sont emportés pour servir à des fins de construction, les longues scies des bûcherons se heurtent encore à de vieux clous, enfoncés si profondément qu'ils ont disparu au cœur même du bois.

Chasse au **mutant**

Au monastère de Priestlicheim, on a entendu parler d'un mutant d'un genre nouveau, dont les mutations pourraient donner des indices quant à ce qui s'est passé dans les collines Stériles et la façon éventuelle d'y rétablir l'ordre naturel. L'abbé engage les PJ pour pénétrer dans les collines, découvrir cette très dangereuse créature... et la ramener vivante. Elle sera inutile une fois morte, et le groupe ne sera payé que pour un mutant en vie.

Le problème, c'est que la créature est un être plutôt intelligent, cultivé et charismatique, qui est devenu le chef d'une bande de mutants des collines. Il semble bien éloigné du stéréotype du mutant dégoulinant de bave et mangeur de chair humaine. Les PJ sont-ils vraiment sûrs de vouloir ramener ce «gentilhomme mutant» aux frères pour qu'il subisse des expériences qui le tueront probablement ?

WISSKNI.AND

FN RREF

Nom **officiel** : grand comté du Wissenland
Souverain: Comtesse Électrice Emmanuelle von Liebwitz, grande comtesse du Wissenland, comtesse de Nuln, duchesse de Meissen
Gouvernement : Wissenland : féodal avec une assemblée de nobles, d'ecclésiastiques et de citoyens qui se rassemblent à Wissenburg selon le bon plaisir de la Comtesse Électrice. Nuln : autocratie dirigée par la comtesse
Capitale : Wissenburg
Villes franches : Meissen, Nuln, Pfeildorf
Exportations principales : minerai, objets manufacturés en argent, articles en laine, vin

La région

La plus méridionale de toutes les provinces de l'Empire, le Wissenland forme un triangle délimité par les Montagnes Noires et Grises sur deux flancs, et par le Reik sur le troisième. Confiné à l'origine aux terres situées à l'ouest de la Sol, le Wissenland absorba au xvnr= siècle ce qui restait du Solland après l'invasion du seigneur orque Gorbad Griffe de Fer. Huit cents ans plus tard, le peuple du Wissenland se réfère encore souvent aux terres situées à l'est de la Sol comme de «l'ancien Solland» ou le «Sudenland»,un dérivé moderne.

Comme le Reikland, le Wissenland occidental est largement irrigué par les cours d'eau qui descendent des montagnes et viennent alimenter la Sol, qui se jette à son tour dans le Reik supérieur à Pfeildorf. Ces affluents sont alimentés par la fonte des neiges au printemps, ce qui ne manque pas de provoquer de nombreuses inondations et crues dans les villes qu'ils traversent. Meissen elle-même fut presque rayée de la carte par la grande crue de 2484.

Les terres agricoles du Wissenland sont fertiles aux alentours du Reik, mais à mesure que la région s'étend, toujours plus vallonnée vers les montagnes, elle se fait plus aride et rocailleuse. Les silex d'un gris bleu sont si courants que bien des nobles affirment que la terre ne produit rien d'autre que des cailloux. On trouve souvent ces pierres entassées au bord des champs ou incluses aux bâtiments locaux. Bien des enfants du Wissenland gagnent leurs premiers sous au printemps, en suivant les charrues et en retirant les pierres gênantes des champs. Par la suite, beaucoup apprennent à abattre les corbeaux et les lapins d'un habile jet de silex.

En raison de la proximité montagnes, les habitants du Wissenland occidental ont abandonné toute culture à l'exception des cultures de subsistance, et la richesse de la province dépend essentiellement des mines. Tandis que les nains de Karak Nom et de Karak Hirn se sont approprié de vastes régions de montagnes, des négociations ont au fil des siècles permis aux humains d'asseoir eux aussi leurs droits sur les mines, bien que cela n'ait pas mis un terme aux opérations illégales exercées sur les terres des nains. Les nains n'apprécient pas ce qu'ils considèrent comme du vol et, plus grave encore, comme du travail bâclé.

Le commerce par voie terrestre est aussi important pour le Wissenland, et bien des cols traversent les montagnes, reliant la région à la Bretonnie, a la Tilée et aux Principautés Frontalières. Presque toutes les routes des cols convergent à Wusterburg, qui a prospéré grâce aux affaires qui amènent les voyageurs dans ses nombreuses auberges et écuries, dont certaines sont vieilles de plus de mille ans. Bien des voyageurs prennent le temps de goûter les nombreuses et excellentes des nains que l'on vend souvent dans ces établissements.

Lors des périodes les plus rudes de l'hiver, presque tous les cols qui mènent au Wissenland sont coupés à cause de la neige. Cela fait de la rivière souterraine qui prend sa source près de Kreutzhofen et qui émerge près de Miragliano, en Tilée, une source inestimable de commerce tout au long de l'année. La valeur qu'on accorde à l'ouverture permanente de la Bruissante est telle que les ancêtres de l'actuelle Comtesse Électrice ont accepté que les Tiléens gardent le contrôle de ce tunnel long de 225 kilomètres. Les revenus qu'ils tirent des biens qui passent sur leurs terres compensent largement le renoncement au contrôle sur le tunnel.








«Je n'ai jamais rencontréQens mus (primants de toute ma vu! »

— HECTOR BRUNWALD

« Beaucoup d'entre etpc sont des habitants clés montagnes, et ils sont aussi bavards mie eus nains. »

— UN AUBERGISTE DE GRISSENWALD

« Romistes et acharnés au cottéat, ces^ens4à. Ils semblent sejiujer responsables de (a chute du SoïiaïuCje ne sais pas vraimentjourmoi. »

— UN OFFICIER IMPÉRIAL

« On trouve fes mei&uresjvurrures autour dès sources du Hornberg, maïs ne vous (aisserfas attraper sur (es terres des nains. »

— UN ANCIEN TRAPPEUR

A l'est de la Sol, s'étendent des prairies vallonnées utilisées pour l'élevage des moutons. Cette partie du Wissenland, l'ancien Solland, est célèbre pour sa laine de grande qualité et les belles fourrures que les trappeurs rapportent des montagnes. La zibeline du Wissenland est hautement prisée dans les milieux mondains de Nuln, d'Altdorf et d'ailleurs.

Toutefois, on trouve de tristes souvenirs du passé dans cette région du Wissenland. Les ruines de bien des villages et villes détruits par Griffe de Fer demeurent, témoins silencieux des dévastations de sa horde. La plupart des gens évitent ces ruines, soit par respect pour les morts, soit par peur des fantômes.

Les habitants

Les Wissenlanders sont des descendants des Mérogens, la tribu qui s'installa dans la région à l'époque préimpériale. Comme les Unberogens au nord, les Mérogens entretenaient de bonnes relations avec leurs voisins nains, en particulier ceux du royaume de Karak Norn, et ils répondirent en grand nombre à l'appel aux armes de Sigmar avant la bataille dvi col du Feu Noir. On dit que l'influence de la culture naine est responsable de la concision et de l'esprit pratique des Wissenlanders quand ils s'expriment. On n'y accorde guère de temps au vocabulaire fleuri et aux phrases ampoulées, et encore moins aux artistes, aux poètes et aux Reiklanders prétentieux.

Les habitants du Wissenland sont connus pour leur austérité. La chute du Solland fut un sombre chapitre de l'histoire impériale et les Wissenlanders semblent toujours porter la honte associée à cet événement. Ce sont des gens robustes, économes en mots et en émotions. Il est notoire que leur caractère implacable s'adoucit lorsqu'ils sont éméchés et, en de rares occasions, ils se fendent d'une *Complainte du Solland* ou de quelque autre ballade mélancolique. Sous leur meilleur jour, les Wissenlanders sont stoïques, dignes de confiance et prêts à endurer des privations en cas de nécessité. Pour ce qui est de leurs travers, ils sont déprimants, ennuyeux et obsédés par les dieux.

Malgré leur esprit pratique, les Wissenlanders sont pieux, et leurs villes et villages abritent de multiples sanctuaires, chapelles et temples dédiés à tous les dieux reconnus ainsi qu'à quelques esprits locaux. Beaucoup prennent quelques minutes chaque jour pour se rendre dans un temple ou un sanctuaire, rendant ainsi visite à tous les dieux au cours de la semaine. Les habitants du Wissenland affirment qu'il ne s'agit là que de dévotion de leur part, tandis que les individus cyniques du reste du monde ont du mal à comprendre s'il s'agit simplement d'un comportement de m'as-tu-vu, d'une façon de parer à toute éventualité ou des deux.

Si tous les dievix sont honorés dans la province, les cultes de Sigmar et deTaal et Rhya ont une importance particulière. Le culte de Sigmar est concentré dans l'ouest, là où les contacts avec les nains sont les plus importants.Wissenburg et Meissen ont toutes deux de grands temples abritant des autels où les nains peuvent adorer leurs propres divinités, tandis qu'en remontant la rivière depuis Geschburg, dans les contre-forts des Montagnes Grises, on trouve le sanctuaire de Sigmar Protecteur, un lieu de pèlerinage populaire. C'est ici qu'au xiv[c] siècle, une troupe du Comte Électeur fut prise au piège par des orques en maraude. Le destin de ces hommes semblait scellé mais selon la légende, au plus fort du combat, on entendit retentir un cor et un puissant guerrier apparut, venu de nulle part, portant un marteau et menant les Wissenlanders à la victoire. Révélant qu'il était Sigmar, le guerrier promit qu'il protégerait toujours son peuple quand il aurait besoin de lui. Depuis, un monastère a été construit en ce lieu et les moines donnent volontiers des icônes pieuses, des objets artisanaux et des prières illuminées en échange de «donations».

À l'est de la Sol, le culte du couple Taal et Rhya est plus populaire, comme il l'était du temps du Solland. Au nord, Rhya est appelée «Dyrath», signe de l'influence des Reiklanders. Des rumeurs parlent de cultes sinistres et anciens qui survivraient dans les régions isolées du Wissenland, dans des villes et des villages où les étrangers sont considérés avec méfiance, et où les habitants sont encore plus taciturnes que d'ordinaire. Les menhirs et les cercles de pierres sont courants dans ces régions, certains gardés par les adeptes de Taal et Rhya, et d'autres n'appartenant ni aux hommes, ni aux animaux.

Les Wissenlanders adoucissent le reikspiel, le parlant d'un ton monotone que certains trouvent extrêmement déprimant. On utilise souvent l'accent du Wissenland pour les contes relatifs à la mort, les liturgies et les pièces de théâtre mélancoliques, afin de souligner les émotions. Ce parler lourd et monocorde et cette nature pratique se retrouvent dans la cuisine locale. S'ils sont réputés pour servir d'excel-lents vins tiléens ou bretonniens à leur table, les Wissenlanders sont aussi célèbres pour leur pain gluant et insipide, leur épais ragoût de mouton et leurs lourdes boulettes de pâte «au silex».



Les hivers rigoureux du Wissenland ontfacilement raison des faibles et des imprudents.

Jà

~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DU GRAND COMTÉ DU WISSENLAND (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
WISSENBURG	V	Comtesse Électrice Emmanuelle von Liebwitz	!)OOO	4	Gouvernement, commerce, minerai	150a/1000b	Capitale provinciale.
Dotternbach	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	95	3	Laine, bétail	-/10c	
Haigerbach	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	48	1	Autosubsistance	-/4c	
Maselhof	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	32	1	Autosubsistance	-/4c	
Rohrhausen	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	90	2	Agriculture, vin	79c	
Weningen	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	43	2	Agri culture-	-/5c	
GESCHBURG	B	Baronne MollyToppenheimer	600	3	Agriculture, commerce, bétail	20b/60c	Bac.
Althausen	Vil	Baronne Toppenheimer	83	3	Laine, vin	-/8c	
Fluorn	Vil	Baronne Toppenheimer	78	2	Agriculture	-/7c	
KREUTZHOFEN	B	Comte Bruno Pfeiraucher	515	4	Agriculture, commerce	20b/40c	Carrefour des cols de Montdidier et des Crocs de l'Hiver et de la Sol.
Weilerberg	Vil	Comte Pfeiraucher	63	2	Agriculture	-/6c	
KROPPENLEBEN	Vil	Baron Johann von Kalb	85	3	Commerce, fourrures	6b/10c	Sur la route commerciale qui mène à Karak Hirn.
MEISSEN	B	Comtesse Électrice von Liebwitz	700	4	Argenterie, minerai, commerce, agriculture	15a/70c	Célèbre pour ses produits en argent.
Auggen	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	65	1	Autosubsistance	-/6c	
Heisenberg	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	95	3	Agriculture, vin	-/8c	Connue pour ses vins rouges capiteux.
Owingen	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	32	1	Autosubsistance	-/4c	
PFEILDORF	V	Baronne Toppenheimer	(3800	3	Commerce, pêche, vêtements	75a/500b	Ancienne capitale du Solland, centre du commerce de la laine du Sudenland.
Bernau	Vil	Baronne Toppenheimer	90	3	Laine, agriculture	-/10c	
Durbheim	Vil	Baronne Toppenheimer	92	2	Agriculture	-/10c	
Elzach	Vil	Baronne Toppenheimer	87	2	Pêche	-/8c	
Hausern	Vil	Baronne Toppenheimer	56	1	Autosubsistance	75c	
SCHARMBECK	Vil	Baron Vincentus Preiss	90	3	Bétail, minerai	5a/8c	Site de vieilles pierres levées.
Tierhùgel	M	Baron Preiss	300	3	Minerai, charbon	15b/40c	
SONNEFURT	Vil	Baronne Katarina von Heisenberg	93	2	Agriculture, laine	6b/10c	Gué traversant la Sonne.
STE1NGART	Vil	Baron Frederich Herbart	82	2	Agriculture	5b/8c	
WUSTERBURG	B	Baron Manfred von Eigenhof	800	3	Agriculture, commerce	10b/80c	Bac, proximité du site de la brasserie Bugman.
Eigenhof	Vil	Baron von Eigenhof	98	2	Agriculture	710c	
Rôtenbach	Vil	Baron von Eigenhof	65	2	Agriculture	76c	

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1 000 - 10000), B = bourg (100 - 1000),Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille);
Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Sites notables

Kroppenleben

Située sur le Hornberg supérieur, dans les contreforts des Montagnes Noires, Kroppenleben est à la fois un carrefour du commerce des fourrures et le plus proche marché de taille du royaume nain de Karak Hirn. Régi par l'hypocondriaque baron Johann von Kalb, le village a une population de nains importante en comparaison de sa taille. Les nains du coin font office de guides ou d'éclaireurs pour les groupes qui pénètrent dans les montagnes, et de négociants pour les commerçants qui viennent ici acheter des fourrures aux trappeurs.

Ayant déménagé de la région «pour raisons de santé», le baron de Kroppenleben est un propriétaire qui brille par son absence. Il montre si peu d'intérêt pour le village que les anciens, soutenus par les nains, commencent à réfléchir à la possibilité de demander une charte à la Comtesse Électrice.

Meissen

Plus grand port du centre de la Sol et terminus de la route commerciale de Karak Nom, Meissen est une ville prospère et active. Elle est réputée pour les objets d'argent qu'elle produit, et ses coupes, sa vaisselle et ses bijoux sont très demandés dans la plus grande partie du Vieux Monde. Sous contrôle direct de la Comtesse Électrice, Meissen est la seule ville de Wissenland où elle se rend régulièrement en dehors de la capitale officielle,Wissenburg. Elle vient superviser le travail des maîtres artisans de la ville et des artisans nains, achetant souvent les plus belles pièces pour elle.

Meissen est aussi le site d'un établissement fortifié d'extraction par fusion où le minerai d'argent est fondu en lingots, pour être ensuite utilisé par la guilde des orfèvres. Le bâtiment, de construction naine, est lourdement fortifié et étroitement gardé.










~ INDEX GÉOGRAPHIQUE DE LA CITÉ-ÉTAT (FREISTADT) DE NULN (2502 CI) ~

Communauté	Taille	Dirigeant	Pop.	Richesse	Ressources	Garnison/milice	Remarques
NULN	CE	Comtesse Électrice Emmanuelle von I.iebwitz	85000	5	Commerce, métal, gouvernement, vin	3OOa/4 500b	Cité-état, école impériale d'Artillerie, fonderie Richthofen
Ambosstein	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	80	3	Commerce, agriculture	-/15b	Marché agricole local.
Armedorf	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	52	1	Autosubsistance	-	
Arschel	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	64	2	Agriculture	-/10c	
Biberdorf	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	46	2	Agriculture, pêche	-/5c	Bac.
Bleichdorf	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	32	1	Autosubsistance	-	
Brandtstadt	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	52	2	Agriculture	-/10b	
Braundorf	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	62	2	Agriculture, pêche	-/15b	Bac.
Eschedorf	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	47	2	Agriculture, pêche	-/10b	Bac.
Furtzhausen	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	74	3	Commerce, agriculture	-/15b	Auberge half ling du *Foyer Amical*, première étape sur le chemin du Moot.
Kônigsdorf	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	52	2	Agriculture, sculpture sur bois	-/10c	L'Empereur Magnus le Pieux passa une nuit ici autrefois.
Kotzenheim	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	61	3	Commerce, agriculture, pêche	-/15b	Bac, relais de coche.
Rrauthof	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	42	2	Agriculture	-	Chou au vinaigre réputé dans tout l'Empire.
Mattersheim	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	37	2	Agriculture, pêche	-/5c	Bac.
Segeldorf	Vil	Comtesse Électrice von liebwitz	48	2	Agriculture	-/10c	
Wahnfurt	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	32	1	Autosubsistance	-	
Winkelhausen	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	62	2	Agriculture	-/10b	
Wurstheim	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	78	2	Agriculture	-/15b	Sémaphore, réputé pour ses saucisses fumées.
Zecher	Vil	Comtesse Électrice von Liebwitz	32	1	Autosubsistance	-	

Taille de la communauté: CE = cité-état (toute taille), C = cité (10000+),V = Ville (1000 - 10000), B = bourg (100 - 1000), Vil = village (1 - 100), F = fort (toute taille), M = mine (toute taille) ; Richesse (1 = misérable ; 5 = très riche) ; **Qualité de la garnison/milice** : excellente (a), moyenne (b), médiocre (c).

Nuln

Nuln, «la couronne aux mille joyaux étincelants», est la seconde cité de l'Empire par sa population, mais c'est la première en matière de vie sociale et d'arts. Elle abrite l'école impériale d'Artillerie, qui forme les maîtres artilleurs des armées de tous les Électeurs. L'université de Nuln est une institution antique, dont la fondation remonte aux premiers jours de l'Empire. Ses érudits sont considérés comme les meilleurs du monde et les riches parents y envoient leurs enfants, parfois même depuis des contrées aussi lointaines que l'Arabie.

Nuln est une cité-état, techniquement autonome par rapport au Wissenland, mais qui a prêté allégeance au Comte Électeur. Cela ne pose guère de problèmes aux habitants insouciants de la cité, car l'Électrice de Wissenland est aussi la comtesse de Nuln. Emmanuelle von Liebwitz, une femme d'âge mûr encore belle, adore Nuln et y passe le plus clair de son temps, donnant de grands bals et des dîners qui durent des jours entiers. Elle cache à peine son mépris pour les « bourgeois à l'air pincé » et se meurt d'ennui quand elle est forcée de s'occuper des affaires de la province. Pour se débarrasser de l'insipide Wissenland, la comtesse von Liebwitz négocie avec l'Empereur pour séparer complètement Nuln du reste de la province. Elle conserverait Nuln et sa voix électorale, tandis que la province reviendrait à la famille Toppenheimer, qui recevrait également une voix d'électeur. Tout ceci serait accordé en échange d'un considérable emprunt concédé au budget militaire de l'Empereur, une stratégie qu'elle met au point avec sa consœur deTalabheim.

Les habitants de Nuln sont très différents des Wissenlanders, bien plus expressifs et nerveux que leurs cousins ruraux, et prompts à parler avec les mains, ce qui vient peut-être de l'influence de l'importante population de Tiléens qui vit là. On dit qu'ils aiment les vêtements et les bijoux tape-à-1'œil : la garde-robe de la Comtesse Électrice compterait elle-même 10000 tenues différentes. L'accent de Nuln varie de celui du Wissenland par ses voyelles plus courtes et ses phrases qui se terminent en partant vers l'aigu.

Steiïigart

Autrefois la deuxième ville du Solland, Steingart est aujourd'hui un marché agricole tranquille et un centre du commerce de la laine dans le Wissenland oriental. Régi par le baron Friedrich Hebart, Steingart n'apparaîtrait pas sur beaucoup de cartes sans la présence des ruines situées au sud-ouest. Il s'agit d'un vaste cercle de pierres levées contenant un anneau de mégalithes plus petit. L'aspect pointu du cercle de pierres intérieur, et sa ressemblance avec des dents, a amené les habitants du cru à l'appeler les «crocs deTaal». Malgré ce sobriquet, le culte de Taal n'a aucun rapport avec l'endroit et personne ne semble avoir d'informations concernant les bâtisseurs des ruines et leur dessein. Les érudits de l'université de Nuln suggèrent qu'il peut s'agir d'un calendrier astrologique et l'un d'entre eux en particulier affirme qu'il prédit vin grand désastre qui devrait s'abattre sous peu sur le sud de l'Empire.Toutefois, la nature de la catastrophe et les détails concernant le site sont le sujet de débats sans fin.

- EXPRESSIONS DU WISSENLAND -

«Aux gloires d'antan. » Toast courant.

«Au soleil éteint. » Toast courant.

«Pas plus d'un jet de pierre. » C'était facile.

«Un nain et demi. » Un mètre quatre-vingts environ.





Exemple de Wissenlander

Janna Collbïtrg

*«Jaî (Cu travail Jour vous, (he £rîc^ycus & gagner beaucoup d'arg*soft *très rçéî&mnt?»*

Janna naquit à Pfeildorf, de parents tanneurs qui reconnurent bientôt son intelligence exceptionnelle et empruntèrent de l'argent à des proches pour l'envoyer à l'université de Nuln. Là, pendant qu'elle menait une vie d'étudiante ordinaire, faite de beuveries et, à l'occasion, d'études, elle se découvrit un amour et une aptitude pour la magie, en particulier pour la science de la magie du métal. Empruntant à son tour de l'argent pour s'offrir ses premiers cours privés, elle rejoignit l'Ordre Doré et se montra brillante, avissi pauvre fût-elle.

Les cours des facultés ne sont pas bon marché, et s'ils aident volontiers les étudiants qui le méritent, les maîtres s'attendent à être payés en retour. Une fois compagnon sorcier à part entière, Janna tenta de gagner sa vie pour rembourser ce qu'elle devait, mais la malchance semblait la poursuivre. Quasiment sans le sou et avec la faculté qui la menace de révoquer sa licence, ce qui ferait d'elle la proie des répurgateurs, Janna a sombré dans le désespoir.

Revenue au Wissenland, elle projette de cambrioler la Silber Haus, le bâtiment où les orfèvres de Meissen entreposent leurs matières premières. Elle ne sait pas comment s'y prendre et cherche donc un groupe expérimenté pour l'aider. Cependant, les années passées dans son cocon académique n'en ont pas fait une fine psychologue et ne lui ont pas enseigné les méthodes criminelles.

Janna mesure 1,63 m et pèse 65 kilos. Ses cheveux blonds sont noués en une natte. À vingt-cinq ans, elle commence à montrer certains signes de la raideur qui envahit bien des sorciers de l'Ordre Doré.

– JANNA COLBURG –

Race : humain
Carrière : Compagnon sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Étudiant)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	37%	26%	37%	46%	64%	55%	48%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	3	4	2	4	—

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, géographie, magie +10%, histoire, science), Connaissances générales (Empire, nains), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique, reikspiel +10%, tiléen), Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Sens de la magie
Talents : Calcul mental, Harmonie aethyrique, Intelligent, Linguistique, Magie commune (occulte), Magie mineure *(arme consacrée, verrou magique)*, Mains agiles, Méditation, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Science de la magie (métal), Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton, dague
Dotations: livres d'astronomie, d'histoire et de magie, grimoire, accessoires de calligraphie, sac à dos

Idées d'aventures

Quand passent les étoiles

Les crocs de Taal, près de Steingart, constituent un calendrier astronomique, et plus encore. Sous terre, à l'endroit où ils se dressent, repose un antique tombeau issu de l'époque où une tribu maléfique adorant le Chaos vivait dans la région, bien avant l'ère de Sigmar. Un chef particulièrement cruel fut renversé par les chamans de sa tribu et enterré vivant. Le calendrier de pierre forme une prison magique et marque le moment où un rituel pevit être accompli pour le libérer.

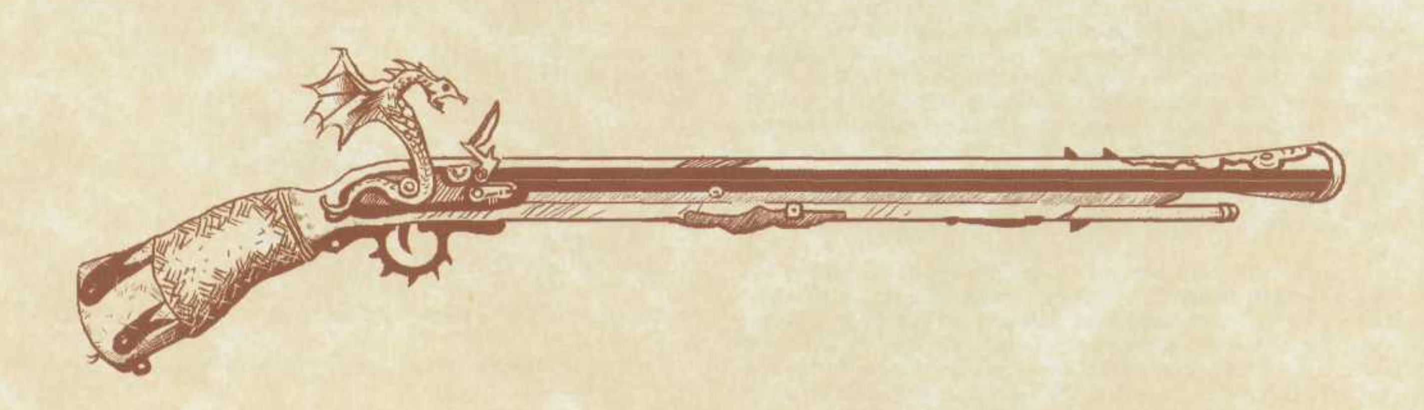
Pendant qu'un érudit de Nuln résidait à l'auberge locale pour etvidier les pierres, deux enfants entrèrent dans sa chambre pour répondre à un défi. Ils volèrent ses notes, et découvrant qu'elles décrivaient d'étranges rites, décidèrent de se rendre aux crocs de Taal pour «jouer à la magie».

L'érudit est horrifié, car le rituel pourrait bien être celui qui permet de libérer l'individu ou la chose qui est enterré sous les ruines, et si ses spéculations sont justes, l'événement se produira cette nuit. Il prie les PJ de l'accompagner pour «empêcher que quelque chose de terrible n'advienne ! » Si le groupe n'arrête pas les enfants, un ancien et puissant guerrier du Chaos sera libéré de sa prison. Leur mission consistera alors à avertir Steingart et à lever une troupe avant que le guerrier ne puisse rassembler une troupe pour mettre la région à feu et à sang.

Enlèvement !

À Geschburg, le fils d'une veuve a été enlevé par des hommes endurcis qui lui ont offert un travail de gladiateur, qu'il a refusé. Aujourd'hui, la veuve est certaine qu'ils l'ont emmené dans l'intention de le forcer à se battre (« C'est un rude gaillard »). Enquêtant seule, elle a découvert que les hommes sont partis vers le nord, en direction de Nuln. Mais maintenant, ils ont une avance de plusieurs jours. Elle prie les PJ de l'aider à retrouver son **fils.**

Pour les héros, cela ressemble à une mission de traque et de sauvetage ordinaire. Mais pourquoi ne trouve-t-on aucun signe de lutte sur le lieu de l'enlèvement, et pourquoi les répurgateurs fouinent-ils dans les environs?





LES CULTES INTERDITS

\\ Nous noierons l'Empire dans le sang et récolterons les fruits de la victoire. %%

—Axelrod, adepte d'Ahalt le Buveur

Chapitre VII



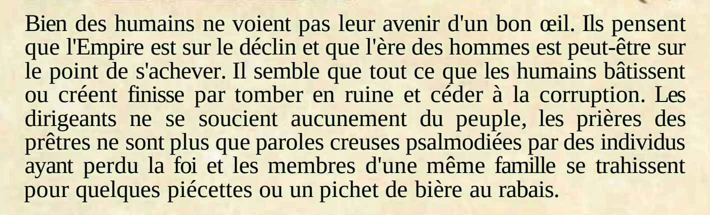
La vie religieuse de l'Empire ne tourne pas uniquement autour des cultes principaux de Sigmar, Ulric, Ranald, Shallya, Myrmidia, Véréna, Morr, Manann, Taal et Rhya. Il existe des dizaines de cultes secondaires et de religions plus modestes consacrés à des divinités moins importantes. Certains sont centrés sur les esprits d'un lieu, comme le culte de Bôgenaur dans le Reikland, voué à l'adoration de l'esprit de la rivière Bôgen. D'autres sont voués à certains aspects des dieux principaux, comme le culte de Dyrath dans le Reikland et le Sudenland et l'Averland occidentaux, qui est un aspect local de Rhya et la patronne des arbres fruitiers. Et il en existe encore plus qui sont voués à des dieux mineurs dont le culte a été pratiquement oublié de tous, et dont des divinités plus puissantes se sont approprié le rôle. Dans l'Ostland, la déesse sorcière Szarka régnait autrefois sur les morts des anciens peuples de cette région, mais son culte a été supplanté par celui de Morr; aujourd'hui on s'en souvient à peine et rares sont ceux qui pratiquent encore ses rites.

La plupart de ces cultes sont légaux et ne représentent aucune menace pour l'Empire. En fait, le culte des divinités mineures est souvent encouragé, à la fois par respect et par prudence, car on ne sait jamais quand la bonne prière adressée au bon dieu fera l'affaire. Mieux vaut donc les honorer tous ; à l'exception de ceux qui risquent de vous envoyer sur le bûcher.

Mais sous le vernis respectable de la civilisation se cachent des cultes dédiés au malheur et à la souffrance. Prohibés par l'Empire, leurs membres sont punis de mort. Pourtant, des individus les rejoignent malgré la menace qui pèse sur leur vie et leur réputation. Certains recherchent le pouvoir, d'autres la vengeance ou l'assouvissement de besoins pervers. D'autres les rejoignent par désespoir, se tournant vers les dieux prohibés quand les cultes licites ne leur apportent ni aide ni protection. Ainsi, une mère peut invoquer Nurgle pour que soit épargné son enfant quand frappe la lèpre et que les adorateurs de Shallya ne peuvent rien. Un vieillard lubrique peut également prier Slaanesh pour gagner de l'influence sur une jeune femme qui repousse ses avances. Les cultes interdits font de douces promesses et garantissent à leurs adeptes la réalisation facile de tous leurs désirs, mais le prix à payer en retour est la damnation et la mort.

Ce chapitre présente deux exemples de cultes prohibés pour votre campagne de *WJDR*.

Le Croc Jaune



Bien des humains ne voient pas leur avenir d'un bon œil. Ils pensent que l'Empire est sur le déclin et que l'ère des hommes est peut-être sur le point de s'achever. Il semble que tout ce que les humains bâtissent ou créent finisse par tomber en ruine et céder à la corruption. Les dirigeants ne se soucient aucunement du peuple, les prières des prêtres ne sont plus que paroles creuses psalmodiées par des individus ayant perdu la foi et les membres d'une même famille se trahissent pour quelques piécettes ou un pichet de bière au rabais.

La plupart des gens gardent leur opinion pour eux, espérant se tromper, et font de leur mieux pour survivre ne fût-ce qu'un jour de plus. Cependant, d'autres sont certains que l'avènement d'un ordre nouveau est proche et ils ont décidé de tenter leur chance. Ils veulent être sur le tas de gravats quand l'Empire finira par s'effondrer et non en dessous. Pour eux, le culte du Croc Jaune et du Rat Cornu offre un moyen de survie et un statut de choix dans l'ordre nouveau à venir.

Symbole

Le symbole de ce culte est un triangle skaven stylisé dont l'une des pointes inférieures est d'un jaune crasseux et plus longue que l'autre. On trouve également la dague recourbée qu'utilisent les adeptes pour les rituels et les assassinats, et dont l'aspect rappelle un croc. Les membres particulièrement pieux ont un tatouage représentant un petit croc jaune sous le haut du bras, tandis que d'autres se font arracher une incisive, la teignent en jaune et la suspendent à une ficelle portée autour du cou. Dans un contexte d'hygiène dentaire des plus frustes, on remarque à peine la disparition d'une incisive.

Zone d'influence

Le culte du Croc Jaune est avant tout implanté dans le Middenland occidental et dans le nord du Reikland. Son véritable cœur est la région de Carroburg, où les adeptes ont réussi à obtenir quelques places de choix avi sein du pouvoir local. Il en existe aussi une branche à Altdorf, subordonnée à la cabale de Carroburg. Des agents se chargent des basses œuvres dans des régions éloignées comme Marienburg et Bôgenhafen, et le culte a de l'influence parmi les pirates fluviaux du Reik inférieur.

Tempérament

Les membres du Croc Jaune adorent le Rat Cornu, le dieu des hideux skavens. Par conséquent, ses membres sont généralement de nature

mystérieuse et clandestine, préférant œuvrer depuis les coulisses. Les membres du culte sont doués pour manipuler autrui sans révéler leurs objectifs.Ainsi, quand un de leurs plans échoue, rares sont ceux qui décèlent la présence des véritables conspirateurs dissimulés en amont. Et même quand les autorités procèdent à des arrestations, les fausses pistes que les adeptes laissent derrière eux leur permettent de ne pas révéler leurs agissements.

Toutefois, comparé aux autres cultes voués au Rat Cornu, le Croc Jaune est davantage attaché à l'action directe destinée à renverser l'ordre en place. Il apprécie aussi particulièrement les actions visant à semer la terreur parmi la population. Quand ils ne peuvent trouver un dupe pour se charger d'un assassinat, les membres envoient l'un d'entre eux, comme lorsqu'ils ont poussé un ratier halfling à tuer la baronne Chrobok tandis qu'elle participait à un tournoi à Delberz. Cependant, ils prennent soin d'ôter du corps de l'assassin tout tatouage lié au culte. Ce genre d'action est considéré comme une mission suicide et il ne doit rester aucune preuve permettant de remonter jusqu'au culte du Croc Jaune.

Avec ses dirigeants actuels, le culte est on ne peut moins fidèle à la race des skavens. Ses chefs pensent qu'ils sont destinés à prendre l'ascendant sur les hommes-rats quand l'Empire finira par sombrer. Après tout, l'humanité ne les a-t-elle pas écrasés durant le règne de Manfred, prouvant ainsi sa supériorité ? Dès qu'ils auront établi l'ordre nouveau, ils auront le temps de prendre le pouvoir aux hommes-rats. Dans l'attente, ils font preuve d'une obéissance absolue et espèrent prouver ainsi leur mérite à leur dieu cornu.

Commandements

S'il n'existe pas de prêtre à proprement parler, ce rôle étant réservé aux skavens, certains adeptes du Croc Jaune sont des sorciers pratiquant la magie noire. Quelles que soient leurs facultés magiques, tous les adeptes doivent obéir aux règles suivantes, sous peine de torture et de mort :

- Ne jamais révéler l'existence du culte à un étranger, quel qu'il soit, à moins que les chefs n'aient approuvé son recrutement.
- S'efforcer de réduire l'œuvre de l'Empire à néant. User de sabotage au mieux, et d'ingérence au pire.
- Semer les germes de la terreur, du doute et du désespoir autant que possible. Une parole démoralisante vaut parfois mieux qu'une dizaine de coups de poignard.
- Quand la Lune du Chaos entre dans son premier quartier, les membres doivent se rassembler et sacrifier un humain, un elfe, un nain ou un halfling au Rat Cornu. Si aucune victime sacrificielle n'est présentée, un membre du culte doit se dévouer.

Le culte dans le feu

Le culte du Croc Jaune peut servir d'adversaire pour une simple partie, une série d'aventures ou une campagne complète. Il est conçu pour les scénarios qui soulignent les conspirations et les enquêtes, dans les campagnes qui ne sont pas focalisées sur la guerre contre Archaon.Vous trouverez ci-dessous une idée d'aventure.

Le diable par les cornes

Au beau milieu d'une nuit où Morrslieb s'approche de son premier quartier, le groupe sort d'une taverne des docks de Carroburg quand un pêcheur les aborde en trébuchant et en appelant à l'aide. « Mon p'tit-fils... Y z-ont pris mon p'tiot! Pour l'amour de Shallya, faut l'retrouver avant qu'les cornes se dressent ! » Sur ces mots, il tombe raide mort aux pieds des personnages. L'examen du cadavre révèle une blessure infligée par une sorte de lame courbe. Dans son poing fermé, il tient un cordon auquel est attaché un croc d'animal teint en jaune.

Les gardes locaux s'intéressent peu à l'affaire. L'homme était un contrebandier à la petite semaine et un ivrogne qui avait accumulé les dettes de jeu. Ils pensent qu'il a été tué lors d'un cambriolage ou par ses créanciers. Une enquête auprès de la faune locale n'en révèle guère plus, hormis le fait que l'homme adorait son petit-fils, Heinz. Une enquête sur la dent et la référence aux cornes qui se dressent permettra d'en apprendre plus sur leur signification, tandis que l'examen de son bateau de pêche révélera d'autres indices.

La vérité, c'est qu'un disciple du culte, qui est également un membre de haut rang de la guilde des pêcheurs, Otto Bogdorf, a été désigné pour trouver une victime sacrificielle. Selon les règles du culte, s'il ne peut trouver de proie adéquate, il sera lui-même sacrifié. Désespérant de trouver quelqu'un avant que la lune n'atteigne son zénith, la nuit prochaine, il a tenté d'enlever le jeune Heinz dans le bateau, mais le grand-père s'est réveillé en entendant les bruits de lutte du gamin. Otto a poignardé le grand-père et l'a laissé pour mort, mais il a sous-estimé l'amour qu'il portait à son petit-fils et n'a pas remarqué la perte de son symbole religieux. Il cache le garçon dans son bateau et n'hésitera pas à s'en servir de bouclier humain si le groupe s'approche de trop près. La cérémonie doit avoir lieu la nuit suivante dans le sous-sol d'une auberge abandonnée. Des skavens seront présents.

Ahalt le Buveur

Du temps de la fondation de l'Empire, on vénérait de nombreux dieux et esprits, à la place de divinités comme Ulric ou Taal et Rhya, ou en plus d'eux. Certains de ces cultes furent absorbés par ceux de dieux plus puissants, mais d'autres furent éradiqués par des fanatiques ou disparurent simplement dans l'oubli. L'un de ces anciens dieux, Ahalt le Buveur, était un esprit de la chasse et de la fertilité qui se cacha avec une poignée d'adorateurs pour assurer sa survie plutôt que de se soumettre à l'autorité de Taal et Rhya. Les premières années, les prêtres de Taal et Rhya, qui étaient déterminés à unifier les religions, traquèrent les adorateurs d'Ahalt. Mais par la suite, même les plus fanatiques abandonnèrent la chasse, convaincus qu'il n'y avait plus d'adorateurs d'Ahalt. Pendant plus d'un millénaire, Ahalt le Buveur se cacha, jusqu'à ce que le Vieux Monde l'ait enfin oublié.

Mais Ahalt se souvenait et s'assura que ses derniers adorateurs en fissent de même. Au fil des siècles, son esprit se remplit de haine et d'un désir de vengeance. Ses prêtres cédèrent à la corruption, leurs rituels se transformant en une caricature sanglante de leurs anciennes traditions. Aujourd'hui, le culte s'est largement répandu dans les provinces du sud, toujours caché au plus profond de la campagne. Ses activités risquent de susciter le courroux des cultes établis, provoquant peut-être d'autres persécutions.

Symbole

Ahalt a trois symboles. En premier lieu, on trouve la serpe ensanglantée, représentant son penchant pour les sacrifices sanglants. Ensuite, ce sont les dessins stylisés représentant un pendu, le sort qui attend tous les prêtres de Taal et Rhya qui tombent entre les mains du culte. Le dernier symbole est l'homme en feu, symbole du brûlant désir de vengeance d'Ahalt. On brûle de petites poupées d'osier lors des nuits de fête pour commémorer ce qui est arrivé à ses adorateurs, il y a bien longtemps, et de grands mannequins d'osier sont remplis de prisonniers et incendiés pendant les Nuits Saintes.

Zone d'influence

Le culte naquit le long des rives de la Sol supérieure, là où se forma la grande province de Solland. De là, il se répandit vers l'ouest dans le Wissenland, puis à l'est jusqu'aux frontières de Sylvanie. Jamais très nombreux, ses membres sont cachés parmi le peuple des villes, des





villages et des fermes situées loin au sud de l'Empire.Toutefois, lors d'un récent procès de sorcières à Talabheim, plusieurs individus ont été brûlés pour des crimes qui ressemblent étrangement au culte d'Ahalt, ce qui semble indiquer qu'il progresse vers le nord.

Tempérament

Courroucés et avides de vengeance, les membres du culte d'Ahalt le Buveur restent cependant discrets, craignant le châtiment qu'ils encourent s'ils viennent à être découverts. Les répurgateurs et les prêtres de Taal et Rhya qui s'approchent trop de la vérité disparaissent discrètement dans la nuit, leur destin scellé par un coup de faucille ou dans les flammes d'un mannequin d'osier.

Le culte exalte les liens anciens qui unissent Ahalt aux domaines de la chasse et de la fertilité, et les membres en sont venus à associer le sang à la fécondité. Par conséquent, les anciennes fêtes du culte sont célébrées par des sacrifices d'êtres vivants, pour garantir le succès des récoltes et des chasses à venir. Les membres des espèces intelligences sont les sacrifices les plus prisés et ont l'honneur d'être les proies de grandes chasses menées par les prêtres du culte, connus sous le nom des Robes Noires. Les étrangers qui voyagent dans les régions où est établi le culte risquent ont toutes les chances d'être «invités» à ces cérémonies.

Commandements

- Œuvrer contre les prêtres de Taal et Rhya car ils ont démontré leur perfidie dans le passé. Si une occasion s'offre de les tuer, ne pas hésiter. Ne jamais oublier le mal qu'ils ont fait au culte.
- Chercher à convertir les habitants du sud aux coutumes du culte. Faire preuve de subtilité, de patience et de secret, car ils sont devenus faibles et peureux sous l'égide des nouveaux dieux, et peuvent donc se montrer traîtres. Leurs prêtres devront finir par reconnaître Ahalt : tuer ceux qui se voient offrir ce choix et le refusent.
- Protéger l'intégrité des fidèles, au prix de sa vie si nécessaire.
- Honorer Ahalt par une offrande de sang chaque mois, ne fût-ce qu'en versant quelques gouttes de son propre sang, car grande est sa soif de vengeance.
- Refuser tout pacte avec les démons et les morts-vivants car ce sont les anciens ennemis de la foi.

Le culte dans le jeu

Le culte d'Ahalt le Buveur est conçu pour servir d'antagoniste non chaotique au groupe, afin d'offrir un peu de diversité et d'éviter que la menace du Chaos ne finisse par perdre de son attrait. Il est aussi parfait pour des aventures davantage orientées vers l'horreur que vers le style de cape et d'épée, et il fait appel à l'histoire ancienne de l'Empire. Vous trouverez ci-dessous une idée d'aventure impliquant ce culte.

Les chasses du comte von Preiss

Un jour, les personnages, dont certains devraient avoir un passé quelque peu académique, reçoivent une série de lettres d'un vieil ami, Hieronymous Kaldehaus, un spécialiste des religions anciennes de l'université de Nuln. Il est parti quelques mois auparavant pour étudier les pierres dressées près de Scharmbeck, dans l'extrême sud du Wissenland, et les pratiques religieuses des habitants de la campagne. Selon ses théories, ce groupe perpétuait des rites qu'on n'avait plus vus depviis l'époque de l'Empereur Albert et il voulait y assister en personne.

Trois lettres, envoyées à quelques semaines d'intervalle, arrivent ensemble en raison de l'incompétence des messagers. La première parle d'affaires banales et mentionne la réticence des villageois et de leur seigneur, le baron von Preiss, à s'ouvrir à l'érudit, bien que ce dernier indique sa satisfaction concernant les pierres levées, qui sont apparemment fort anciennes.

Sa deuxième lettre exprime une grande excitation. Il a apparemment réussi à gagner la confiance des habitants du cru et le baron l'a invité à participer à une fête religieuse locale qui a lieu cette nuit. Hieronymous pense qu'il est à la veille d'une grande découverte.

La troisième lettre a été rédigée à la hâte et l'ami des PJ était de toute évidence en proie à un grand stress. Il écrit qu'il a découvert d'horribles choses, qui pourraient ébranler les fondations des croyances répandues au sujet de l'histoire religieuse de l'Empire, mais que cette révélation lui fait courir un grand danger. Il envoie le message séparément au cas où il serait pris. Il prie ses amis de le retrouver à Geschburg, une ville située en aval de la Sol.

En réalité, bien que ses assaillants n'aient pas réussi à intercepter son message, Kaldehaus ne s'est pas échappé cette nuit-là. Si les PJ vont à Geschburg, ils ne trouveront aucune trace de lui. Les Robes Noires l'ont capturé au sortir de Scharmbeck et l'ont sacrifié peu après une chasse rituelle.

Les aventuriers qui remontent la piste jusqu'à Scharmbeck trouveront un village qui tient désespé-! rément à garder ses secrets. Dirigés par le baron von Preiss, qui est également le chef des Robes Noires de la région, les habitants du village jureront que leur ami est parti il y a des semaines «probablement pour les Principautés Frontalières». Si les personnages continuent leur enquête, les Robes Noires seront obligées d'étancher à nouveau la soif d'Ahalt.














DRÔLES DE RENCONTRES À BÔGENHAFEN

« Plus rien n'est pareil depuis la nuit où mon père est mort. Il A »

—AlbrechtSteinhàger

Chapitre VIII



Drôles de rencontres à Bôgenhafen est une aventure destinée à des personnages étant à mi-chemin entre leur première et leur seconde carrière. Comme le suggère son titre, l'essentiel de l'aventure se déroule dans la petite ville de Bôgenhafen, au Reikland. Le contexte des événements est intimement lié à l'histoire de la ville, c'est pourquoi un aperçu général de Bôgenhafen vous est d'abord donné, suivi d'un synopsis du scénario, puis de l'aventure à proprement parler.

LA VILLE DE BÔGENHAFEN

Bôgenhafen est une ville commerciale prospère dont la population avoisine les 5 000 habitants. Elle est à cheval sur la Bôgen, au point du cours d'eau le plus élevé qui soit encore navigable par les plus gros bateaux à voiles. Des marchandises d'Altdorf, de Marienburg et de Nuln sont acheminées à Bôgenhafen par la rivière et échangées contre du vin et de la laine de la région. Plomb et argent extraits des montagnes sont envoyés ici avant d'être distribués à travers tout l'Empire.

Étant donné que les intérêts de Bôgenhafen ont toujours été d'ordre commercial, l'élite mercantile a toujours dirigé la ville. Pour l'essentiel de l'histoire locale, cela correspond à la guilde des marchands et aux familles qui la contrôlent. Pendant de nombreuses générations, la guilde, et donc la ville, furent dominées par les familles commerçantes que sont les Haagen, les Ruggbroder, les Steinhàger et les Teugen. Ils contrôlaient ainsi le conseil municipal et s'assuraient que la politique et le commerce de Bôgenhafen contribuaient à la prospérité de la guilde des marchands, et plus particulièrement de leurs familles.

La chute des Teugen

Les choses changèrent à Bôgenhafen, il y a quatorze années de cela, quand Johannes Teugen prit en main les affaires familiales. La fortune de la maison était en déclin constant depuis vingt ans, mais Johannes réussit à inverser le cours des choses de manière spectaculaire en seulement deux ans. Les rumeurs habituelles ne tardèrent pas à circuler : Johannes recourait à la magie noire, il était ligué avec les Puissances de la Déchéance, etc. Seulement, dans son cas, les commérages recelaient quelque vérité. Les détails de la corruption et de la mort de Johannes ne furent jamais rendus publics, mais l'on sait que ses projets furent découverts et que la famille Teugen se retrouva rudement opprimée par les répurgateurs. Leur pouvoir sur Bôgenhafen était brisé à jamais, l'État s'empara de leurs biens et les vendit, les membres restants de la famille furent emmenés en chariot par les répurgateurs et on ne les revit plus.

Ces événements bouleversèrent la politique de la ville. Le siège des Teugen au conseil fut supprimé et la guilde des marchands en acquit un autre. Les guildes de moindre importance exprimèrent alors leur mécontentement, mais elles ne purent de toute façon pas lutter. Durant les douze dernières années, les Haagen, les Ruggbroder et les Steinhàger, qui s'étaient réparti les affaires des Teugen, assurant ainsi leur domination sur le conseil, ont dirigé Bôgenhafen sans que quiconque ne vienne remettre leur autorité en question.

La Tempête du Cliaos

La Tempête du Chaos a fait autant de mal à Bôgenhafen qu'elle n'a aidé la ville. D'un côté, le commerce avec Marienburg en a pâti, la grande cité portuaire enregistrant une impressionnante régression des affaires en raison des combats qui ont fait rage sur la mer des Griffes, tandis que les campagnes militaires du nord ont ravagé les routes marchandes. Mais d'un autre côté, la guerre a relevé la demande en métaux venus des montagnes, en particulier le plomb (utilisé dans les munitions d'armes à feu). Du coup, pendant que la guerre ruinait certaines familles marchandes, elle apportait la fortune à d'autres.

La guerre a également provoqué une certaine pénurie de main-d'œuvre à Bôgenhafen. La ville a en effet dépêché plusieurs unités militaires à Altdorf, pour rejoindre l'armée de l'Empereur, mais elles ne sont pas revenues. Le sort qui leur a été réservé reste encore à élucider, mais chacun est persuadé que les hommes qui reviendront seront bien moins nombreux que ceux qui sont partis.

Politique de la ville



Même si, techniquement, elle tombe sous la juridiction de la baronnie de Saponatheim, la ville de Bôgenhafen jouit d'une certaine autonomie tant qu'elle paye ses impôts à l'heure au baron Wilhelm. Ce dernier réside dans le château de Grauenburg, à quelque quarante kilomètres au nord de Bôgenhafen, et il se rend rarement au bourg malgré la résidence secondaire qu'il y possède. Il laisse ses percepteurs veiller sur ses intérêts et passe son temps à se livrer aux divertissements réservés à la noblesse : chasse, fauconnerie et équitation.






Au lieu d'un pouvoir directement exercé par un seigneur, c'est le conseil de la ville qui dirige Bôgenhafen. Comme c'est la tradition, il est composé de quinze sièges, répartis comme suit :

• Cinq sièges pour la guilde des marchands. L'un d'eux est réservé au maître de la guilde et un autre au représentant de la famille Magirius, qui reste le plus influent des marchands de second rang.

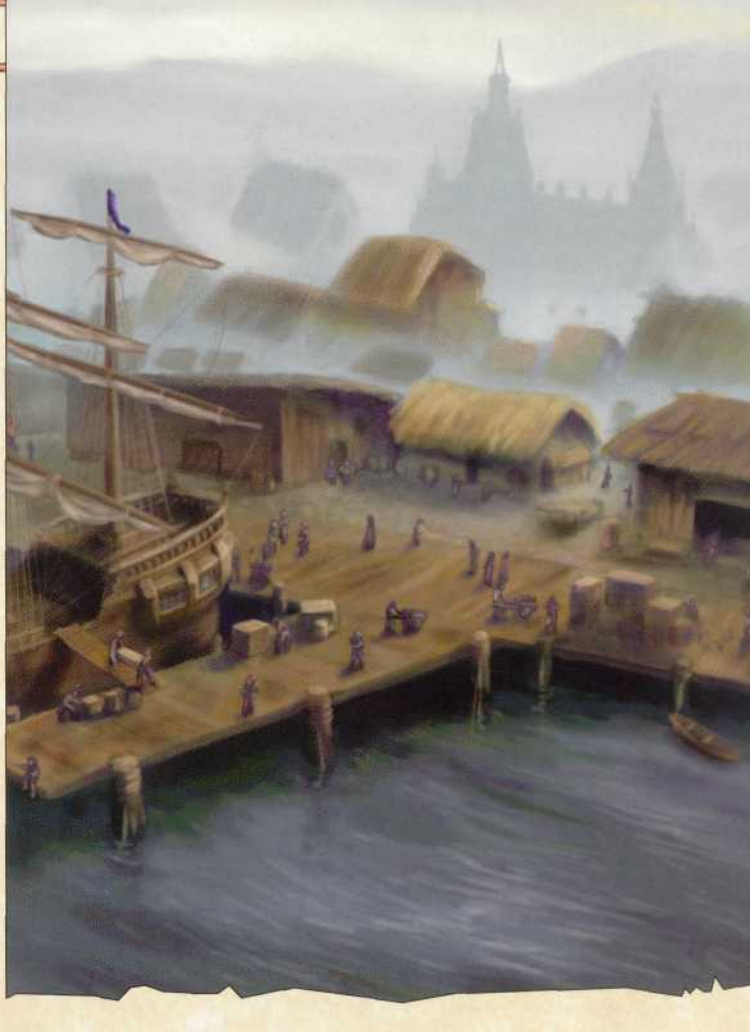
• Trois sièges (un chacune) pour les familles Haagen, Ruggbroder et Steinhâger.

• Un siège pour l'église locale de Sigmar.

• Cinq sièges (un chacun) pour les maîtres des guildes suivantes : médecins, tailleurs et tisserands, cochers, dockers et pleureuses.

• Un siège pour représenter les diverses guildes artisanales, octroyé à l'un des maîtres de guildes suivantes : charrons, charpentiers, joailliers, artisans du métal et maçons.

En théorie, le conseil vote pour toute décision importante et la majorité suffit à faire passer une motion. Mais très souvent, le vote n'est qu'une formalité en raison de la domination des intérêts mercantiles sur le conseil. Si les familles commerçantes importantes votent sur la même ligne que la guilde des marchands, huit voix sont réunies, ce qui suffit pour toute motion.



Les familles marchandes

Bôgenhafen accueille de nombreuses familles marchandes, mais la plupart d'entre elles sont relativement modestes. Les seules importantes sont les familles Haagen, Ruggbroder et Steinhâger. Les voici avec plus de détails.

La famille Haagen



Les Haagen ont émigré du Pays Perdu et ont gardé d'excellents contacts commerciaux avec cette contrée jusqu'à aujourd'hui. Leurs affaires sont concentrées sur les marchandises de luxe acheminées par voie fluviale depuis Marienburg. En tant que plus important port du Vieux Monde, Marienburg voyait passer des marchandises de toutes les régions et les Haagen pouvaient faire descendre de nombreux objets exotiques jusqu'à Bôgenhafen. L'essentiel de leur commerce étant lié à la rivière, les Haagen sont étroitement liés à la guilde des dockers locale.

De toutes les familles importantes de Bôgenhafen, la famille Haagen fut la plus sévèrement frappée par la Tempête du Chaos. La guerre interrompit le commerce de Marienburg et les marchandises de luxe n'étaient plus aussi demandées dans une période ou le destin de l'Empire semblait plus qu'incertain. Les Haagen tentèrent de s'adapter en se servant de leurs chalands fluviaux pour exporter de la nourriture, comme en nécessitait le nord, mais la compétition fut rude et leur réussite en pâtit.

Jochen Haagen est le chef de famille actuel. Marchand d'expérience généralement pondéré, il lui a fallu faire des choix délicats dernièrement, en raison de l'effondrement de son affaire.

Rumeurs sur la famille

Des **tests de Commérage** réussis à Bôgenhafen divulgueront les renseignements suivants au sujet de la famille Haagen.

• *«Les Haagen, y viennent du Pays Perdu, vous savez. Y s'croient meilleurs qu'nous aut' Bôgenhafeners. »*

• *«Les dockers racontent que les quais des Haagen sont plus si actifs depuis qu'y a des problèmes dans le nord. »*

• *«Sur les quais, on raconte que le vieux Jochen s'est fait braquer un navire entier par des pirates du fleuve. »*

La famille Ruggbroder

Les Ruggbroder, famille ayant des racines à Bôgenhafen, sont surtout spécialisés dans les céréales et autres produits de la ferme, qu'ils importent à Bôgenhafen pour les échanger contre des étoffes et des marchandises métalliques que produit la ville. Ils étaient jadis la moins importante des familles influentes, mais ce statut a grandement changé depuis l'élimination des Teugen et le ravitaillement alimentaire nécessité par l'armée dans le cadre de la guerre. Ils jouissent d'un quasi-monopole sur le commerce avec Helmgart et la Bretonnie. Comme ces routes sont terrestres, les Ruggbroder sont des partenaires de longue date de la guilde des cochers. Bien qu'ils recourent tout de même à la rivière pour une partie de leurs affaires, l'alliance entre les Haagen et les dockers oblige les Ruggbroder à compter sur les embarcations de leurs fournisseurs ou de compagnies indépendantes.

Heironymus Ruggbroder est le patriarche de la famille. Bien qu'il s'approche des 90 ans, il n'a confié les rênes des affaires à son fils Gosbert que depuis quelques années. Gosbert, déjà âgé de 45 ans, a été plutôt contrarié d'avoir dû attendre aussi longtemps, sachant que même aujourd'hui, Heironymus ne peut s'empêcher de se mêler des affaires. Ainsi, alors que Gosbert est le chef de la guilde des







marchands, c'est toujours Heironymus qui, au conseil de la ville, occupe le siège de la famille. Le doyen des Ruggbroder est d'un âge plus que vénérable selon les critères du Vieux Monde et de nombreuses rumeurs sans fondement circulent à travers la ville au sujet de sa longévité.

Rumeurs sur la famille

Des tests de **Commérage** réussis à Bôgenhafen divulgueront les renseignements suivants au sujet de la famille Ruggbroder.

- *«Y'a pas une famille qu'a plus profité de la chute de Johannes Teugen que les Ruggbroder. Y s'trouvait qu'les Teugen avait un paquet d'affaires à Helmgart et en Bretonnie, et les Ruggbroder y z'ont tout récupéré. »*

- *«Les Ruggbroder se sont fait un tas de karls en nourrissant l'armée.»*

- *«On raconte que ce cadavre ambulant de Heironymus a vendu son âme à une sorcière en échange d'une vie plus longue. »*

La famille Steinhäger



Les Steinhäger constituent une autre famille originaire de Bôgenhafen. Ils dominent le commerce avec les communautés frontalières des Montagnes Grises, échangeant des marchandises ouvrées en provenance d'Altdorf, de Nuln et de Marienburg contre métaux et fourrures. S'ils ont eux aussi vu leurs affaires avec Marienburg décliner en raison de la Tempête du Chaos, ils ont accumulé beaucoup d'argent en fournissant des matières premières comme le plomb aux forges de Nuln. Cas unique chez les familles marchandes de premier plan, les Steinhäger entretiennent de bonnes relations avec les deux guildes des cochers et des dockers.

Heinrich Steinhäger est à la tête de la famille. Il a pris les affaires en main douze ans plus tôt, après le meurtre de son frère Franz durant «l'affaireTeugen» (un sujet qu'il vaut mieux éviter en sa compagnie). Heinrich est un homme sans scrupules, prêt à faire à peu près n'importe quoi pour accroître la fortune familiale.

Rumeurs sur la famille

Des **tests de Commérage** réussis à Bôgenhafen divulgueront les renseignements suivants au sujet de la famille Steinhäger.

- *«Les Steinhäger savent s'y prendre avec les nains. Ils font de gros sous avec les mines des Montagnes Grises. »*

- *«J'ai entendu dire que Heinrich Steinhäger était mouillé dans le meurtre de son frère, y'a douze ans de cela. »*

- *«On raconte qu'un canon appelé Steinhäger a été forgé à Nuln, en l'honneur de tout le plomb que la famille a fourni pour la guerre. »*

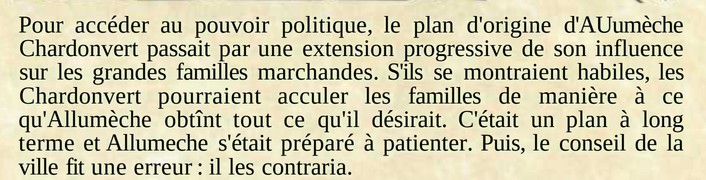
Une si petite menace

Bien que personne n'en soit conscient, quelque chose de grave s'est passé il y a sept ans. Cette année-là, les halflings du clan Chardonvert sont arrivés à Bôgenhafen après avoir quitté Altdorf. Bien qu'ils aient alors prétendu que leur venue était motivée par un « contexte idéal pour la tourte», la vérité est que le célèbre clan Rumster les avait expulsés d'Altdorf.

Peu de temps après leur arrivée, ils achetèrent une échoppe et se mirent à vendre des pâtés en croûte aux ouvriers des quais. Il leur fallut plusieurs années, mais finalement, les Chardonvert ouvrirent deux gargotes à tourte de plus et acquirent une certaine importance au sein de la ville. Une part de leur succès est à mettre sur le compte de leur implication auprès de la guilde des voleurs locale, au sein de laquelle ils ont maintes fois fait leurs preuves par d'ingénieux cambriolages et des complots secrets.

Il y a trois ans de cela, les Chardonvert ont trahi la direction de la guilde des voleurs et ont fait arrêter ces derniers par la garde. Ce vide créé, les halflings ont repris le contrôle de l'organisation. De son côté, le conseil de la ville se congratulait d'avoir enfin démantelé cette guilde embarrassante. Il ne se doutait pas que l'organisation disposait déjà de nouveaux chefs, et que ces derniers surpassaient leurs prédécesseurs en matière de ruse et de fourberie. Mais si la guilde des voleurs donnait une influence certaine aux Chardonvert, elle ne leur conférait aucun pouvoir politique, aucune respectabilité. Ces avantages étaient réservés à la guilde des marchands, comme cela avait toujours été le cas à Bôgenhafen.

C'est alors qu'Allumèche, le chef du clan Chardonvert, mit au point un plan ingénieux. Il visait un des sièges du conseil, mais pas n'importe lequel. Il désirait le siège desTeugen et voulait voir le clan Chardonvert au même rang que les trois familles marchandes importantes de la ville. Il allait sans dire qu'en aucun cas les Haagen, Ruggbroder ou Steinhäger n'accepteraient un tel affront. À moins, bien entendu, de ne pas avoir d'autre choix...



Contexte de l'aventure

Pour accéder au pouvoir politique, le plan d'origine d'AUumèche Chardonvert passait par une extension progressive de son influence sur les grandes familles marchandes. S'ils se montraient habiles, les Chardonvert pourraient acculer les familles de manière à ce qu'Allumèche obtînt tout ce qu'il désirait. C'était un plan à long terme et Allumeche s'était préparé à patienter. Puis, le conseil de la ville fit une erreur : il les contraria.

Les actions du conseil incitèrent Allumeche à adopter une stratégie plus agressive dans ses rapports avec les grandes familles marchandes. Les ignorants appellent cela du chantage, les halflings parlent quant à eux d'affaires. Les Chardonvert commencèrent avec les Haagen. Ils avaient entendu qu'une importante cargaison de marchandises arrivait de Marienburg et, sachant que les affaires Haagen n'étaient pas au mieux en raison de la guerre, les halflings s'emparèrent du bateau et le cachèrent dans une crique proche.Allumeche fit alors une offre à Jochen Haagen. Si les Haagen acceptaient de soutenir le clan Chardonvert aux votes du conseil, les halflings s'engageaient à leur rapporter leur navire et leurs marchandises intactes.

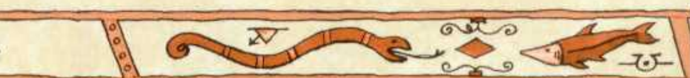
Le plan paraissait solide, mais Allumeche avait sous-estimé la détresse des Haagen. Jochen Haagen engagea quelques malfrats pour enlever purement et simplement Allumeche et son cousin Chandelmèche dans la rue et les conduire dans un campement établi secrètement dans les bois voisins. Jochen fit alors une contre-proposition : les halflings lui rendaient sa marchandise et les prisonniers n'étaient pas victimes d'un tragique accident fluvial.

Synopsis de l'aventure

Au moment où commence l'aventure, les bandits engagés par les Haagen se trouvent dans les bois avec leurs deux prisonniers halflings du clan Chardonvert. Malheureusement, Jochen n'a pas fait appel aux plus compétents des voyous. Bien qu'il leur ait demandé de rester discrets, les malfrats ont entrepris d'agrémenter leur salaire du pillage d'un coche. Ils ont bien réussi leur crime, mais la défense acharnée d'un garde du corps a mortellement blessé l'un d'entre eux. Ils l'ont tiré jusqu'au campement, laissant derrière eux une traînée de sang menant à leur antre.

L'aventure débute réellement quand les personnages joueurs (PJ) arrivent sur les lieux de l'embuscade. Ils y trouvent Elise Magirius, fille d'une famille marchande mineure de Bôgenhafen. Elle supplie les





PJ de retrouver les biens qui lui ont été dérobés. S'ils acceptent, il leur sera assez facile de retrouver les bandits et de s'occuper d'eux. Mais ils trouveront alors également deux halflings en cage au camp, qui leur promettront une récompense s'ils sont ramenés sains et saufs à Bôgenhafen.

Les halflings tiendront leur parole. Ils paieront bien les PJ qui les libéreront et leur offriront même une autre mission le lendemain. Si les PJ sont intéressés.Allumèche Chardonvert leur expliquera que son clan se bat contre une loi injuste qui interdit à leurs lucratives carrioles à tourtes d'opérer en ville. Il a présenté sa requête auprès du conseil de la ville pour que la loi soit abrogée et l'audience doit avoir lieu dans trois jours. Mais leur enlèvement leur prouve qu'ils ont des ennemis puissants, ce qui leur fait craindre de ne pas réussir à faire tomber cette nouvelle loi. Ils suspectent que celui qui a commandité leur enlèvement serait soit Gosbert Ruggbroder, soit Heinrich Steinhâger. S'ils peuvent le prouver, il leur restera une chance de l'emporter sur leurs adversaires au conseil. Ils demandent aux PJ de filer ces deux hommes et de rendre compte au clan de leurs activités. Allumèche a espoir que quelque indice émerge, qui pourrait relier l'un des deux nobles à leur enlèvement. C'est du moins ce qu'il **dit.**

En vérité, le Chardonvert sait parfaitement que Jochen Haagen était derrière tout cela. Vu qu'ils détiennent toujours sa marchandise, ils comptent sur leurs propres talents pour faire chanter Haagen. Les halflings n'ont plus besoin que d'une affaire compromettante pour les Ruggbroder et les Steinhâger. C'est là que les PJ interviennent.

Si les personnages acceptent d'aider les halflings, ils suivront Gosbert Ruggbroder le premier jour, et Heinrich Steinhâger le second. Ils ne découvriront rien qui relie ces hommes à l'enlèvement, mais dénicheront quelques secrets intéressants. Ils s'attireront également des ennuis avec les dockers et connaîtront d'autres complications. Le troisième jour, le conseil de la ville se réunit pour discuter de la loi. Si les PJ ont bien fait leur travail, Allumèche pourra utiliser ce qu'ils ont découvert pour marchander le siège des Teugen. Bien entendu, les PJ pourront mal prendre la tournure des événements. Il ne faut pas oublier qu'ils pensaient aider d'innocents entrepreneurs halflings à lutter contre une loi injuste, et non assister un escroc plein de malice à s'arroger un siège au conseil du bourg tout en mettant deux importantes familles marchandes à sa merci.

DÉBUT DE L'AVENTURE

L'aventure commence sur la route de Bôgenhafen. Les PJ peuvent s'y trouver pour n'importe quelle raison. Il se peut qu'ils soient en fuite d'Altdorf ou de Nuln ou qu'ils soient en route pour la Bretonnie via Helmgart. S'ils n'ont aucune raison urgente de se rendre à Bôgenhafen, ils peuvent être engagés dans n'importe quelle ville importante du Reikland en qualité de messagers. Avant la Tempête du Chaos, le temple de Bôgenauer (dieu tutélaire de la ville) avait fait commande d'une fenêtre en vitrail pour l'une de ses chapelles. Bien que sa confection ait à l'époque été reportée, la fenêtre est désormais prête à être livrée. Un groupe de personnes enclines à braver les routes est nécessaire pour acheminer la fenêtre en sécurité jusqu'au temple, à Bôgenhafen. Ce travail est payé 10 pa par jour, avec une avance de 1 co, le reste étant promis à la livraison au temple.

Le voyage jusqu'à Bôgenhafen peut être aussi mouvementé que désiré. Vous pouvez ainsi en profiter pour faire jouer en cours de route *Une Nuit agitée aux trois plumes,* aventure de la *Crypte des secrets.* L'aventure à proprement parler débute quand les PJ ne sont plus qu'à un jour de Bôgenhafen.Au détour de la route, ils assistent à la scène suivante :

> *Vous suivez la route forestière, quand, au détour d'une courbe, vous remarquez un coche arrêté un peu plus loin, manifestement bloqué par des arbres abattus. Une femme élégamment vêtue se tient debout, le regard fixe, tournée vers plusieurs corps étendus sur la route. Elle ne semble pas blessée, mais est de toute évidence en état de choc. Apparemment, elle n'a pas remarqué votre arrivée.*

Il s'agit d'Elise Magirius, membre de l'une des familles marchandes mineures de Bôgenhafen. Elle rentrait chez elle, après avoir négocié de nouveaux contrats pour sa famille à Grùnberg. Son argent, ses documents et d'autres biens ont disparu quand des bandits ont pris la voiture d'assaut. Ses deux gardes du corps sont morts en la protégeant et le cocher est grièvement blessé.

Une inspection du coche en apprendra davantage aux PJ. Il semble s'agir d'une embuscade de brigands des plus classiques. Les arbres abattus ont bloqué le véhicule et les bandits l'ont assailli. Le cocher est toujours sur sa banquette, la poitrine transpercée par un carreau d'arbalète. Deux hommes imposants sont étendus sans vie sur la route. Leur chair est meurtrie de multiples coups de lame et ils ont été totalement dépouillés.

Rolf, le cocher, est inconscient et perd son sang. Il est actuellement à 0 point de Blessures et a 20% de risques de mourir à chaque round, à moins de bénéficier de soins médicaux. Réussir un **test de Soins** ou lui appliquer une magie curative suffit à stabiliser son état, bien qu'il reste inconscient.

Un **test de Perception Très facile** (+30%) réussi permet de découvrir la traînée de sang qui s'éloigne de la route pour s'enfoncer dans les bois. Il semblerait qu'un homme en piteux état ait été tiré hors des lieux du crime.

Elise Magirius retrouve ses esprits et se présente si elle est abordée sans hostilité. Elle rapporte alors ce qui s'est passé.

> *«Des bandits sont sortis des deux côtés des bois. Mes gardes du corps, Kurt et Helmut, ont tenté de les repousser, mais les malfrats étaient en surnombre. Ces pauvres hommes sont morts en me protégeant, et tout cela pour quoi ? Tous mes biens ont été dérobés et les canailles qui ont fait cela se sont enfuies. »*
>
> *Elle s'interrompt et vous observe de pied en cap. «Mais c'est peut-être par vous que Sigmar a répondu à mes prières. Vous m'avez l'air du genre compétent et j'ai besoin d'aide. Les bandits m'ont volé de très importants documents et il me faut les recouvrer. Si vous retrouvez la trace de mes affaires et que vous me les rapportez, il y aura cinq couronnes d'or pour chacun d'entre vous. »*

Elise est consciente du fait que l'or qui lui permettra de payer les PJ est actuellement entre les mains des bandits et doit se fier à leur honnêteté si elle veut le revoir un jour. Mais c'est surtout les contrats qu'elle cherche à récupérer. Si les PJ mettent la main sur ces papiers, mais gardent l'or pour eux, elle se montrera tout de même satisfaite. Les contrats valent largement un peu d'or perdu.

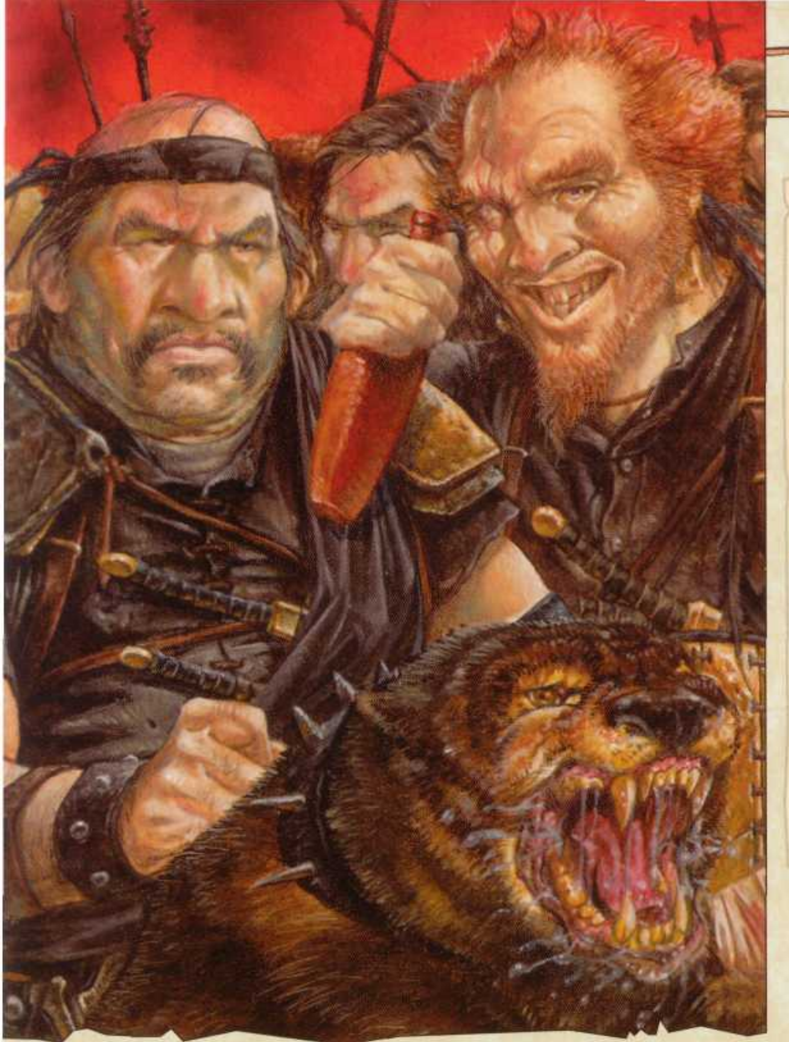
Elle ne peut dire grand-chose sur les assaillants. Il s'agissait d'hommes à la mine patibulaire, presque tous armés d'épées courtes, mais l'un d'eux au moins avait une arbalète. Elle estime qu'il y avait six agresseurs, dont l'un fut sévèrement amoché par Helmut.

Le campement des bandits

Le camp des malfrats se trouve à 400 mètres de là, dans une clairière. Les bandits ayant traîné leur camarade blessé jusqu'au camp, il n'est pas difficile de suivre leur trace, à la fois par le sillon laissé par ses pieds et par le sang qui a coulé tout du long. Les pister de jour se fait sans le moindre test, les traces étant parfaitement évidentes. Si les PJ attendent la tombée de la nuit, il leur faudra cependant remporter un **test de Pistage.** Le fait qu'ils n'aient pas essayé de masquer leurs traces devrait suffire à indiquer aux PJ que ces bandits ne sont pas à mettre au rang des plus futés.

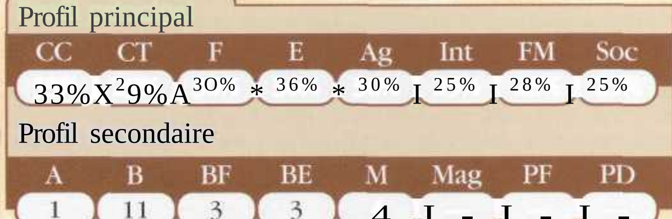






~ BANDITS ~

Carrière: Hors-la-loi
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	29%	30%	36%	30%	25%	28%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	-	-	-

Compétences: Braconnage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (reikspiel), Perception, Soins des animaux
Talents: Adresse au tir, Camouflage rural, Résistance accrue, Résistance aux maladies
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: arme à une main (épée courte), deux des bandits ont également une arbalète et 10 carreaux chacun

La piste s'enfonce dans la forêt jusqu'à arriver à une clairière accidentée. Elle se prolonge jusqu'au sommet d'une petite colline, point à partir duquel les PJ verront ce qui suit.

Du sommet de la colline, vous voyez une clairière en contrebas, dans laquelle est dressé un campement. Trois tentes sont réparties autour d'un foyer pour l'instant éteint. Vous remarquez également ce qui pourrait être une sorte de cage de l'autre côté du camp, sous un grand arbre. Un homme prépare le feu et deux autres, armés d'arbalètes, tiennent la garde. Vous ne remarquez aucun autre malfrat.

Un **test de Perception Assez difficile (—10%)** réussi révèle du mouvement dans la cage, mais le contenu reste indéfini.

Quand les PJ s'approchent du campement, les bandits sont disposés comme suit :

• Les deux arbalétriers arpentent le périmètre du camp.

• Un homme est au niveau du foyer, préparant le feu qui va leur permettre de manger chaud.

• Un homme est dans une tente, s'efforçant de trouver le sommeil.

• Le dernier bandit est dans la forêt, environ 15 mètres plus loin que la cage, en train de creuser la tombe de celui qu'ils ont traîné jusqu'ici, qui est mort pendant le transport.

Les bandits armés d'arbalètes sont sur le qui-vive, si bien que toute tentative de Déplacement silencieux est opposée à leur Perception. Celui qui creuse la tombe ne voit pas le camp de là où il est, mais le bruit d'un combat le fera accourir en 1 round. Les bandits savent que s'ils se font capturer, ils seront pendus par les patrouilleurs, et se battront farouchement jusqu'à ce que le combat tourne en leur défaveur, auquel cas ils tenteront de fuir par les bois.

Après le combat

Une fois que les PJ ont tué ou repoussé les bandits, ils peuvent fouiller le campement. En dehors de ce qu'ils avaient récupéré sur le carrosse, ces malfrats ne possédaient pas grand-chose. Leur seule possession notable se limitait à des vivres pour une semaine. L'une des tentes abrite les biens d'Elise: une sacoche en cuir remplie de documents, une bourse contenant 50 co et des bijoux d'une valeur totale de 10 co. Un **test de Fouille** réussi dans le campement révèle une zone où la terre a récemment été retournée. Si les personnages creusent, ils trouveront une petite cache, dans laquelle les bandits conservaient ce qui leur restait de l'avance pour l'enlèvement (45 pa, 12 s), à l'intérieur d'une bourse en cuir.

Mais la trouvaille la plus intéressante du camp reste la cage.

À l'intérieur de lu cage en bois, vous découvrez deux halflings ébouriffés. À votre approche, des sourires viennent illuminer leurs visages couverts de boue. «Pas de doute, lufortune de Ranald est avec nous», annonce le plus grand des deux halflings à son compagnon de cellule.

«Salutations, amis, enchaîne-t-iL fem'appelle Allumèche Chardonvert et voici mon cousin Chandelmèche. Les brutes que vous venez de défaire bravement nous ont traités sans le moindre égard et nous vous serions redevables si vous nous libériez de cette immonde cage.»

Un test de Connaissances générales (halflings) réussi permet d'identifier le clan Chardonvert comme l'un de ceux, nombreux, qui ont quitté le Moot il y a des années pour trouver leur fortune en d'autres provinces de l'Empire.

Si les PJ libèrent les halflings, ces derniers se montreront très reconnaissants, a fortiori si on leur donne de quoi remplir leur bedaine, car les bandits ne leur laissaient que des miettes. Si on leur demande comment ils ont terminé dans une cage au fond d'une forêt, Allumèche raconte sa version de l'histoire et demande assistance.

«Le clan Chardonvert est actuellement basé à Bôgenhafen, où nous vendons de délicieux pâtés en croûte aux travailleurs humains de la ville. C'est triste à dire, mais il semble qu'on puisse se faire des ennemis partout, même dans le commerce des tourtes et des pâtés. Quelqu'un nous a agressés dans lu rue avant de nous conduire ici. À n'en








pas douter, ils tentent, à l'instant oùje parle, d'extorquer de l'argent à nos proches contre notre libération. Voilà pourquoi je fais appel à votre aide pour retourner à Bögenhafen. Mon cousin et moi-même devons rejoindre les nôtres avant qu'une rançon ne soit payée. Si vous pouvez nous ramener chez nous, nous vous paierons grassement. »

Allumèche affirme ne pas savoir qui a commandité l'enlèvement, même s'il n'a en réalité aucun doute sur la question. Il offre 10 co si les PJ les ramènent sains et savifs à Bögenhafen, mais les enchères peuvent monter jusqu'à 20 co.

En route vers Bögenhafen

Alors que les PJ font le chemin inverse avec les halflings derrière eux, il se met à pleuvoir, ce qui leur rappelle qu'Elise Magirius les attend, seule, sur la route. Non seulement, il leur faut escorter les halflings jusqu'en ville, mais Elise va également avoir besoin de leur aide. Entre elle, son cocher blessé et le duo de halflings, ils risquent de se retrouver avec un véritable convoi. La voiture est intacte, mais il faut quelqu'un pour la conduire. Une fois la voie dégagée des arbres, le groupe peut reprendre la route vers Bögenhafen.

Rolf, le cocher, est toujours dans un sale état et Elise demande aux PJ de soigneusement le porter sur la banquette capitonnée en face de la sienne, dans un acte d'une rare compassion pour **quelqu'un** de son rang. Cela devrait faire comprendre aux PJ qu'elle se démarque des nobles habituels et qu'elle n'est pas du genre à se montrer ingrate avec ceux qui accomplissent des actes héroïques pour elle.

Bien qu'elle se méfie des halflings, elle les connaît de réputation et respecte à contrecœur leur sens aigu des affaires. Une fois que les PJ font avancer le coche, Elise et les halflings ne perdent pas de temps pour se raconter leurs déboires respectifs. Elise détaille l'agression dont elle et son équipe ont été victimes et Allumèche exagère allègrement l'épreuve terrible qu'ils ont dû endurer entre les mains de leurs ravisseurs. Un PJ psychologue ne manquera pas de remarquer qu'Allumèche embellit son histoire pour se mettre Elise dans la poche. Il semble toujours trouver les bons mots, pour compatir avec ses craintes et la perte récente de ses deux fidèles gardes du corps.

Les PJ peuvent profiter de ce court voyage pour en apprendre davantage sur Bögenhafen. Si on leur demande, Elise et les halflings donneront des informations d'ordre général sur la ville, comme ses dirigeants, son importance commerciale et quelques renseignements sur les familles importantes, comme ce qui est décrit dans **La ville de Bögenhafen,** à partir de la page 102.

Les patrouilleurs

Les PJ et leurs compagnons en route pour la ville, ils sont rattrapés par deux cavaliers.

Au moment où le coche sort des arbres et s'apprête à descendre la route jusqu'à la ville, vous entendez le bruit de sabots tonitruants derrière vous. Vous vous retournez et apercevez deux patrouilleurs au galop forcé sur des montures éreintées. Ils vous remarquent et ralentissent, puis l'un des cavaliers lève une main fatiguée et vous demande de vous arrêter.

Cela fait environ cinq heures que les patrouilleurs cherchent à rattraper la voiture d'Elise, depuis son départ de Grünberg. Arrivés en ville, ils ont été informés qu'un membre de l'entourage d'Elise s'était emparé d'un bijou volé qu'il comptait revendre à Bögenhafen. Dépêchés par le graf de Grünberg, à qui le collier a été dérobé, les deux patrouilleurs chevauchent depuis tout ce temps. D'ailleurs, ce n'est que grâce à l'attaque des bandits qu'ils ont fini par rattraper le carrosse.

Bien qu'Elise n'en sache rien, tout ce qui concerne le vol et la contrebande est véridique. Son cocher doit une grosse somme d'argent à la guilde des voleurs depuis qu'il a emprunté aux halflings pour payer les soins de sa femme souffrante. Le docteur n'a pu la sauver, mais n'en **a** pas moins réclamé l'argent. Les halflings ont imposé un taux d'intérêt exorbitant et ont menacé de le transformer en pâté en croûte s'il ne payait pas. C'est ainsi qu'il s'est débrouillé pour pénétrer chez le graf, lui voler le collier et l'avaler. Il ne mettra guère plus d'un jour pour remettre la main sur le trésor et le revendre aux halflings povir essuyer sa dette. Mais Rolf n'a toujours pas repris connaissance. Si, pour une raison ou une autre (grâce à la magie, par exemple), il se réveillait, il fera l'innocent, tout comme les halflings.

Si les PJ arrêtent le coche à la demande des patrouilleurs, ceux-ci descendent de cheval et s'approchent précautionneusement, la main sur le pommeau de leur arme. Tant que les PJ se montrent respectueux, les patrouilleurs se contentent d'expliquer la situation et demandent à pouvoir fouiller le carrosse pour retrouver le collier, requête qui tient d'ailleurs plus de l'ordre. Personne ne trouve le bijou étant donné qu'il chemine dans les entrailles nouées de Rolf.

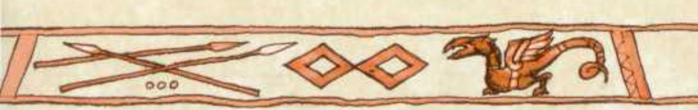
Bien qu'ils ne trouvent pas le collier, les patrouilleurs remarquent les dégâts encaissés par la voiture. Leur méfiance est alors attisée, mais un **test de Charme Facile (+20%)** et une explication de ce qui s'est passé suffisent à les rassurer. Les patrouilleurs demandent à Elise ce qui est arrivé à ses deux gardes du corps et son cocher moribond. Elle défend alors ses serviteurs et détaille la bravoure dont ils ont fait preuve. Après trente minutes de recherches infructueuses, les patrouilleurs reprennent le chemin en sens inverse, pensant avoir reçu un renseignement erroné.

EN COULISSE

Peu de temps après le départ du carrosse, Konrad, un valet au service de la famille Haagen, émergea de sa cachette dans les arbres. Jochen Haagen l'avait envoyé au camp des bandits pour s'assurer que tout se déroulait comme prévu. Konrad traversa la forêt à vive allure et avait presque atteint le sentier qui mène jusqu'au campement quand il entendit l'approche du carrosse. Ne voulant pas être découvert, il se cacha alors dans les sous-bois, en attendant que le véhicule passe. Mais à sa grande consternation, deux arbres tombèrent en travers de la route, bloquant le passage et pire. Il vit les bandits se mettre en position avec des arbalètes pour prendre la voiture en embuscade. Avant même que Konrad puisse faire quoi que ce soit, le carrosse contourna la courbe et se retrouva bloqué abruptement par les arbres abattus. S'en suivit une scène d'une rare violence qui se solda rapidement par la mort de l'un des bandits et celle des deux gardes du corps, tandis que le cocher était étendu au sol au seuil de la mort et que la négociante était dépouillée. Piégé, Konrad attendit de voir ce que Magirius allait faire. C'est alors que les PJ se présentèrent.

Konrad attend jusqu'à ce que les PJ et Elise quittent les lieux. Une fois qu'ils sont partis, le valet s'en va voir s'il reste des survivants au camp de bandits. Il sait que les halflings ont réussi à s'échapper à cause de la bêtise des bandits et de l'intervention fortuite de ses étrangers, mais il veut tout de même jeter un coup d'œil au campement. Si l'un des bandits a réussi à s'enfuir, il sera revenu au campement, auquel cas Konrad pourra le ramener à Bogenhafen pour expliquer à Haagen ce qu'il est advenu des halflings et recevoir les instructions pour la suite des événements. Tout ceci prend plusieurs heures, si bien que Konrad et d'éventuels bandits survivants arrivent en ville bien longtemps après les PJ.

Si les PJ décident de chercher dans le coin de la cachette de Konrad pour une raison ou une autre, il leur faudra réussir un **test de Perception Assez difficile (—10%)** opposé au **test de Dissimulation Très facile (+30%)** de Konrad. Ils peuvent également effectuer un **test de Perception Difficile (—20%)** pour remarquer que le feuillage a été récemment dérangé. S'ils trouvent Konrad, ce dernier prétendra être un voyageur couard qui s'est réfugié dans les arbres pour échapper aux «terrifiants» bandits. Il n'affrontera les PJ que s'il n'a pas le choix et, même dans ce cas, il cherchera avant tout à fuir. Veuillez consulter **l'Appendice des personnages** pour le profil complet de Konrad.









- PATROUILLEURS ~

Carrière : Patrouilleur
Race: humain

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	32%	31%	33%	29%	28%	31%	29%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	—	—	—

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Équitation, Fouille, Langue (reikspiel), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie
Talents : Chance, Maîtrise (armes à poudre), Sur ses gardes,Tireur d'élite
Armure : armure intermédiaire (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0,bras 1,corps 2, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), bouclier, pistolet avec poudre et 10 balles

RÖGENHAFEN

Les PJ devraient arriver à Bôgenhafen au crépuscule et Elise leur dit tde passer par la porte ouest.

Dans les ténèbres grandissantes, votre coche entre dans la ville par la porte ouest, sous le regard suspicieux de la garde, qui renonce à vous ralentir dès qu'elle reconnaît Elise, qui signale sa présence par la fenêtre. Juste après cette entrée, vous pénétrez dans le quartier mercantile de la ville. Les quelques citoyens encore dans les rues se hâtent vers leurs foyers ou ferment leur établissement pour la nuit, tandis qu'un type de villageois totalement différent émerge. Brigands, voyous et autres canailles s'accumulent dans les ruelles ou rôdent çà et là. Mais tous regardentpasser la voiture, quifait un vacarme immanquable.

Elise se propose de déposer les halflings dans un premier temps, mais le duo décline l'offre. «Oh! Ne vous dérangezpaspour nous, ma bonne dame, disent-ils. Posez-nous où cela vous arrange le mieux. Il est probablement dans notre intérêt de rester discrets pendant quelques jours,jusqu'à ce que nous soyons sûrs de l'identité de celui qui nous a fait enlever. Ah! D'ailleurs, vous pouvez nous laisser ici, c'estparfait.» AUumèche indique un croisement qui semble des plus douteux, mais dans tous les cas, le halfling se montre insistant, ajoutant: «Ne vous inquiétez pas, nous connaissons bien le quartier.» Quand le coche ralentit, Chandelmèche saute au dehors et regarde autour de lui, puis c'est au tour d'Allumèche, qui sort agilement de l'équipage comme s'il descendait d'un arbre et ajoute: «Ah! Et pour ce qui est de l'argent que nous vous devons... Eh bien! Le mieux serait que vous vous présentiez devant Chez Bert vers...hnimm... disons neuf heures sonnantes? Chez Bert, c'est un restaurant... au bord de l'eau... sur les quais. Je crois même qu'on peut trouver un moyen de doubler votre salaire. À demain?»

Le halfling a bien l'intention de rémunérer les PJ comme il l'a promis, mais il sait qu'il serait dangereux de les mener maintenant jusque chez lui, car Haagen a probablement fait poster des hommes aux abords de l'établissement du Chardonvert. Il préfère réunir l'argent sans attirer l'attention. Si les PJ ne sont pas d'accord pour laisser partir AUumèche sans autre assurance d'être payés, Elise se porte garante pour les halflings et promet de payer les personnages si quelque chose devait arriver à AUumèche.

Une fois les halflings partis, les PJ peuvent escorter Magirius jusqu'à la demeure familiale, qui se trouve dans le quartier des artisans **(Quartier D** sur la **Carte de Bôgenhafen).** Le chemin n'est plus très long pour rejoindre cette habitation étrange à étage et une fois là-bas, Elise **remercie** les PJ. Ils peuvent stationner la diligence dans l'arrière-cour. Si elle ne les a pas encore rémunérés avec son trésor recovivré, elle le fait maintenant. Elle ajoute: «Quelques couronnes d'or ne suffisent guère à vous remercier pour le service que vous m'avez rendu.Tant que vous êtes à Bôgenhafen, si vous avez besoin d'aide et que je puis vous porter assistance, n'hésitez pas à me faire signe. »

Une fois les halflings déposés et Elise conduite jusque chez elle, il fait complètement nuit et on n'y voit plus clair que grâce à la faible lueur diffusée par les lampes qui sont disposées le long de la rue principale, dans le quartier des artisans. Les PJ sont alors libres d'aller à leur guise, cependant, trouver de quoi se loger a de bonnes chances de rentrer dans leurs priorités. On trouve de nombreuses auberges et tavernes dans cette ville, mais la plus proche reste *Chez Cadbury*, une petite auberge sans prétention, non loin de l'entrée du quartier, recommandée par Elise si on aborde le sujet.

Chez Cadbury

Chez Cadbury est une petite auberge tenue par Amos Cadbury et ses quatre fils. Il s'agit d'un bâtiment en pierre de plain-pied, au toit de






EN COULISSE

Pendant que les PJ se posent dans leurs chambres, Konrad et les bandits survivants rentrent en ville, arrivant juste après neuf heures du soir. Ils se dirigent directement vers le manoir des Haagen, dans l'anneau d'Adel **(Quartier G** sur la **Carte de Bôgenhafen)** et rapportent ce qui s'est produit à Jochen Haagen. Ce dernier est furieux et envoie Konrad et les éventuels bandits découvrir où se trouvent les halflings. L'entrevue dure une heure. C'est donc à dix hevires du soir que Konrad se dirige vers la porte ouest, graisse quelques pattes et apprend que la voiture de Magirius est arrivée par là quelques heures plus tôt. Konrad remonte la piste des PJ et détermine vers minuit qu'ils se sont établis *Chez Cadbury*. Il est trop tard pour faire quoi que ce soit ce soir. Il renvoie donc les bandits et retourne à la demeure Haagen jusqu'au lendemain.

chaume. Cadbury consacre une moitié de l'établissement au service de boissons et nourriture. Il dispose de dix tables et sept boxes en plus d'un long comptoir en bois. Pour ceux qui préfèrent consommer leur repas en privé, Cadbury propose une petite salle à manger où peuvent s'asseoir huit personnes.

Bien que l'essentiel de son affaire soit assuré par le restaurant, l'auberge dispose également de quoi loger ceux qui en ont besoin. On y trouve dix chambres, chacune dotée d'un lit, d'une table de nuit et d'une lampe, ainsi que d'un brasier pour chauffer en hiver. Une garde-robe permet de ranger ses affaires et un joli tapis complète chaque chambre. Des femmes de chambre rafraîchissent les chambres tous les deux jours (mais elles peuvent le faire plus souvent pour quelques sous de plus).

Globalement, on peut dire que la nourriture est bonne, tandis que le reste est de qualité moyenne. Depuis peu, *Chez Cadbury* est devenu le repaire favori des artisans du métal locaux, qui affluent à partir de sept heures du soir pour boire et faire la fête jusqu'à minuit.

Quand les PJ se présentent, neuf des dix chambres de l'auberge sont disponibles. L'une est louée à un marchand qui s'est fait chasser de chez lui pour adultère, mais il est rarement là. Une autre sera bientôt occupée par Nathandar, un tueur engagé par le graf de Grùnberg pour retrouver son collier dérobé par le cocher de Magirius à Bôgenhafen.

Les PJ ont quelques heures devant eux. Ils peuvent effectuer des tests de Commérage pour en savoir plus sur les personnages importants de la ville, selon ce qui est indiqué à la rubrique consacrée aux rumeurs pour chaque famille marchande importante. Par ailleurs, s'ils posent des questions d'ordre général sur la ville, ils peuvent savoir comment est composée la communauté, quelles sont les diverses factions et autres renseignements du même ordre. S'ils abordent le sujet des halflings, un **test** de **Commérage** réussi peut leur apprendre que le clan Chardonvert est arrivé à Bôgenhafen environ sept ans plus tôt, pour ouvrir un buffet de pâtés en croûte sur les quais, avant d'étendre leurs affaires à un second établissement. Ils pourront également prendre connaissance des circonstances dans lesquelles le conseil a fait interdire leurs carrioles marchandes.

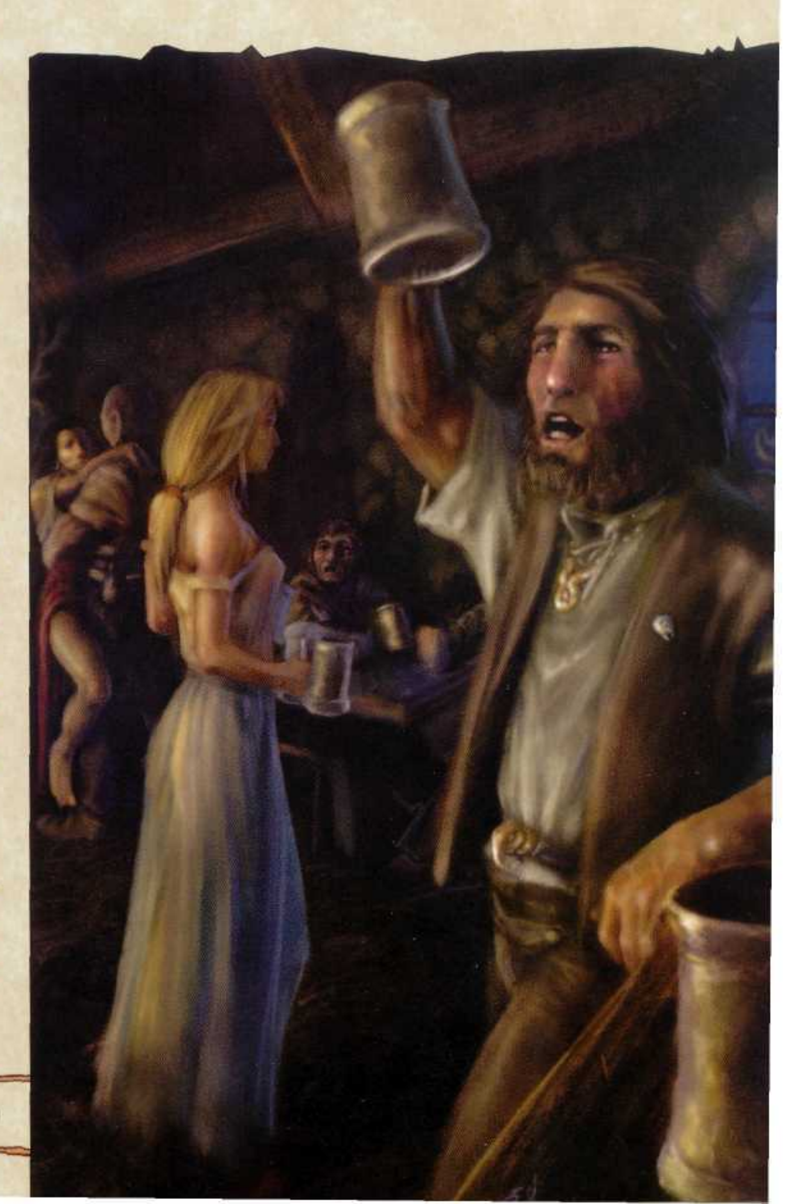
Obtenir des renseignements sur Elise s'avère un peu plus délicat, car les artisans du métal n'ont pas souvent l'occasion de traiter avec elle. En revanche, ils connaissent Rolf, son cocher, qui vient boire ici de temps à autre. Un PJ qui réussit un test de Commérage Assez **difficile (—10%)** pourra apprendre que Rolf a perdu sa femme récemment, mais avant cela, il a dû emprunter de l'argent auprès d'un prêteur plutôt louche pour payer le chirurgien. Si le PJ qui pose la question réussit le test d'au moins deux degrés de réussite, il apprend également que le prêteur faisait autrefois partie de la guilde des voleurs. Celui qui divulgue l'information s'empressera d'ajouter que d'après ce que tout le monde sait, la guilde des voleurs s'est effondrée deux ans plus tôt.

Routes parallèles

II est possible que les PJ aient envie de se rendre en ville et d'explorer un peu les lieux dès cette première nuit. Qu'ils fassent le tour des tavernes, aillent repérer du côté de *Chez Bert* sur les quais ou qu'ils s'attirent des ennuis d'une manière ou d'une autre, il y a une grande chance pour qu'ils fassent des rencontres. Pour agrémenter leur séjour, les PJ pourraient avoir maille à partir avec une bande de six voyous qui ont l'intention de les dépouiller (utilisez le profil du voleur de grand chemin, page 233 de *WJDR),* croiser une patrouille de la garde (utilisez le profil du garde, page 232 de *WJDR),* être témoins d'un crime ou même y participer. Comme c'est le cas dans toute communauté, on peut trouver toute sorte de divertissements, pour peu qu'on sache où chercher.

TARIFS DE CADBURY

Cadbury sert de la bière, de l'aie et une nourriture de bonne qualité. Il propose également les services de son écurie, qui se trouve à l'arrière.Tous les tarifs correspondent à ceux de *WJDR,* sauf pour ce qui est servi dans la salle à manger privée, où une majoration de 50% s'applique à la nourriture et aux boissons. Les chambres reviennent à 5 s la nuit ou 2 pa la semaine.



JOUR UN: VOUS CHERCHEZ DU TRAVAIL?

Le jour suivant, après une nuit calme (ou agitée, en fonction de leurs actions), les PJ sont à nouveau libres d'agir à leur guise. S'ils se sont rendus à Bôgenhafen pour livrer la fenêtre en vitrail, ils ont tout le temps de le faire avant leur rendez-vous sur les quais. L'église les rémunère comme prévu. Si vous aviez trouvé un autre prétexte pour amener les personnages ici, vous pouvez également régler cela maintenant. Une fois qu'ils en ont terminé avec leurs petites affaires, vous pouvez passer *Chez Bert.*

Chez Bert



Les personnages n'ont aucun problème à traverser la ville jusqu'aux quais et trouvent facilement la taverne. Quand ils arrivent, vous pouvez leur lire ce qui suit :

Perché au-dessus des eaux marron de la Bögen, vous remarquez un bâtiment minable et décrépit. Des trous criblent les traverses qui forment les murs, le toit en bois ne se portant pas mieux. Tout le bâtiment est d'un gris clair, qui serait tristement uniforme s'il n'y avait pas cet énorme «B» en rouge criard, peint sur le côté. Il n'y aucune fenêtre, juste un porche et un encadrement, sans porte. Un vieux poivrot vomit bruyamment dans la rivière. Il s'essuie le nez du revers de la main tout en se retournant vers vous.

Cet endroit pourrait attiser la méfiance des PJ. S'ils cherchent à s'assurer qu'ils sont effectivement devant *Chez Bert,* le poivrot le leur dira en échange d'un sou. Au bout de quelques instants, Allumèche apparaît sur le seuil.

«Oh, bonjour! Hélas, voyez comme le destin cruel nous traite, mon cousin et moi. Il nous condamne à vivre dans un tel taudis. Si nos vies n'étaient pas à ce point en danger, nous fuirions immédiatement cet endroit! Venez, mes amis, venez. » Le halfling fait signe de le suivre, juste avant de disparaître dans ce bouge sombre.

l'intérieur s'avère aussi misérable que l'extérieur. Le plancher est gondolé par l'humidité et des clous rouilles saillissent çà et là. Les quelques tables qui tiennent debout sont recouvertes de crasse et gravées au poignard d'épitaphes et d'images obscènes. Un homme est endormi dans un coin, vêtu d'une cape en loques. En face de Ventrée, se trouve un long comptoir sur lequel est assis le cousin d'Allumèche, Chandelmèche. Il sourit à votre approche.

Pendant que Chandelmèche réunit la récompense des PJ, Allumèche parle du beau temps, de l'activité des quais et de la révissite de leur commerce de pâtés en croûte. Il maudit la décision du conseil et raconte qu'ils sont opprimés par les personnes influentes qui se liguent contre eux. Dépassés ces papotages, Allumèchel commence à parler affaires.

«Mes amis, hier je vous ai parlé de doubler votre salaire. Comme vous le savez peut-être, mon clan se bat contre une loi injuste qui nous interdit de vendre directement dans la rue nos pâtés en croûte, présentés sur des carrioles. Quand on connaît les contraintes imposées par la guerre récente, on sait bien qu'un homme d'affaires doit se diversifier pour adapter son commerce et pouvoir survivre. Mais, le conseil de la ville contre nous, il semble évident que nous courrons à la ruine.

Pourtant, je n'ai pas l'intention d'abandonner. La semaine dernière, avant que nous nous fassions enlever, mon bon cousin et moi, et traîner dans cette cage à travers bois, j'ai demandé au conseil de bien vouloir reconsidérer l'arrêté. Hélas, la justice est lente et ce n'est que cette semaine qu'ils vont se réunir pour traiter de la question, dans trois jours précisément. A quelques heures de mon discours, nous avons été enlevés. Cela prouve seulement que nous nous sommes fait des ennemis puissants, ce qui me laisse penser que nous n'avons aucune chance défaire tomber cette nouvelle loi.

Je soupçonne Gosbert Ruggbroder ou Heinrich Steinhàger d'être derrière l'enlèvement. Si seulement nous pouvions le prouver, nous aurions une petite chance de l'emporter sur nos adversaires au conseil Comme nous sommes des réfugiés, pour ainsi dire, nous ne pouvons nous montrer au grand jour et sommes réduits à attendre la date de l'audience. Et c'est là, mes amis, que vous intervenez. J'ai, ou plutôt, nous, halflings, avons besoin que vous filiez ces deux hommes et nous rapportiez leurs activités. Je suis persuadé que c'est ainsi que nous trouverons l'indice qui nous permettra de relier l'un des deux hommes à nos derniers ennuis en date.

Allumèche doublera ainsi la mise de leur sauvetage (entre 10 et 20 co, donc), mais il sera même prêt à monter jusqu'à 30 co. Le halfling prend un air grave quand il raconte son histoire. Par ailleurs, comme ils ont déjà sauvé les halflings une fois et que tout s'est bien passé, les PJ risquent fort d'accepter la mission. S'ils déclinent l'offre d'Allumèche, ne vous inquiétez pas, car l'ennemi qu'ils se sont fait, en la personne de Haagen, n'a pas l'intention de les laisser tranquilles. Une embuscade des dockers, coordonnée par le valet Konrad, devrait suffire à motiver les PJ à se rapprocher des halflings et les aider.

Si les PJ acceptent d'apporter leur assistance, vous pouvez lire ce qui suit :

«Excellent. Vous rendez un fier service au clan Chardonvert. Maintenant, par où commencer? Ah oui! Gosbert Ruggbroder. C'est par lui qu'il vous faut commencer. Oui, et il quitte sa demeure sur les coups de dix heures. Heinrich Steinhàger n'est pas en ville et n'est pas attendu avant minuit.» Allumèche vous tend une feuille de papier pliée, sur laquelle est écrite l'adresse de Ruggbroder. Il ajoute: «Quand vous aurez découvert suffisamment de choses, revenez ici. Nous vous attendrons, mon cousin ou moi. lionne chance, mes amis.»

La filature de Ruggbroder



Une fois que les PJ ont conclu l'affaire avec les halflings, il leur reste 30 minutes pour se retrouver devant la demeure de Gosbert Ruggbroder, dans l'anneau d'Adel **(Quartier G).** Se déplacer jusque-là demande une quinzaine de minutes, ce qui laisse aux PJ un peu de temps pour dépenser leurs sous. S'ils tardent trop, rappelez aux joueurs qu'ils n'ont pas trop de temps à perdre.

Quand les PJ arrivent dans l'anneau d'Adel, vous pouvez lire ceci :

Le ciel s'assombrit quand vous pénétrez dans le quartier le plus prestigieux de Bôgenhafen. Les manoirs et les jardins impeccables ne laissent aucun doute sur la grande richesse et l'influence de l'endroit. Les rues sont propres, ce qui contraste avec la voie qui permet d'arriver jusqu'ici, et empruntées par quelques domestiques remplissant des commissions et quelques carrosses. Les maisons sont encerclées par des murets de pierre et disposent chacune d'un portail à charnière qui en contrôle l'accès. Juste au moment où vous apercevez la demeure Ruggbroder, vous remarquez que le gardien ouvre le portail pour laisser sortir un carrosse tiré par deux chevaux, qui remonte ensuite vers vous.





L'homme qui se trouve dans le carrosse n'est nul autre que Gosbert Ruggbroder en personne. Il est accompagné de deux gardes du corps. Il ne remarque pas les PJ (de toute façon, il les prendrait pour des domestiques). Les aventuriers peuvent facilement suivre le véhicule qui est en route pour la guilde des marchands **(Quartier C).** Le carrosse ne s'arrête pas en covirs de route et file droit vers la guilde. Une fois arrivés là-bas, vous pouvez lire ceci :

> *Vous suivez Ruggbroder à travers plusieurs quartiers commerciaux, jusqu'à arriver sur la Dreieckeplatz, foyer mercantile de la ville. De nombreux bâtiments présentent des façades sophistiquées avec des colonnes et arches décoratives, et sont généreusement chargés de statues en l'honneur de Bögenauer, dieu tutélaire du bourg. Le carrosse s'arrête devant une grande bâtisse à l'angle de la Bergstrasse et de la Dreieckeplatz*

En qualité de maître de guilde, Ruggbroder vient surveiller le déroulement des affaires pendant environ deux heures. Si les PJ tentent de le rencontrer, pour une raison ou une autre, ils découvriront que l'intérieur est aussi luxueux que la façade. Ils peuvent trouver le bureau de Ruggbroder au second étage, auquel on monte par une cage d'escalier cirée. Sa secrétaire informe les visiteurs que Ruggbroder ne peut être dérangé, mais qu'ils peuvent prendre rendez-vous. Le prochain créneau est dans quatre jours.

Pour le reste, les PJ peuvent agir à leur guise pendant les deux heures qui suivent, que le maître de la guilde consacre au travail. En fait, il n'y a guère d'endroits pour se cacher dans les parages et ils vont devoir bouger ou s'affairer s'ils ne veulent pas trop attirer l'attention. De l'autre côté de la rue, se trouve une taverne appelée le *Gai Marchand.* Les PJ peuvent s'y poster et garder l'oeil sur la guilde des marchands.

Rien ne se passe pendant leur attente, mais vous pouvez profiter de cette occasion pour semer quelques amorces d'aventures à venir. Les gens n'ont pas grand-chose à raconter aux PJ, mais si l'un d'eux réussit un **test de Commérage Assez difficile (—10%),** ils pourront en apprendre un peu plus sur Ruggbroder. Selon le degré de réussite, ils recevront les renseignements suivants :

- RUMEURS CONCERNANT RUGGBRODER -

Degré de réussite	Renseignement
1	Ruggbroder est le maître de la guilde des marchands et également le chef de l'une des trois familles les plus importantes de Bôgenhafen. Les Ruggbroder sont spécialisés dans les céréales et les produits de la ferme, qu'ils échangent contre des textiles et des marchandises ouvrées en métal.
2	Depuis l'élimination de la famille Teugen, l'activité des Ruggbroder s'est largement étendue et ils détiennent quasiment le monopole du commerce avec Helmgart et la Bretonnie. Ils sont partenaires depuis longtemps avec la guilde des cochers.
3	Bien que Gosbert soit techniquement le chef de famille, c'est en réalité Heironymus, le patriarche, qui tire les ficelles. C'est d'ailleurs lui qui siège au conseil de la ville. On raconte que le vieillard est ensorcelé et immortel, à la grande frustration de Gosbert.

Si les sujets abordés sont autres, les personnages entendront les rumeurs et renseignements plus généraux qui sont décrits au début de l'aventure. Si jamais les personnages se montraient plus insistants dans leurs questions, Gosbert en sera informé dans les 1d10 heures.

La Truite Dorée

Vers 12h25, Gosbert quitte la guilde des marchands et traverse la place pour se rendre au club de la *Truite Dorée,* complexe de trois bâtiments reliés par un passage couvert. Il s'agit d'un restaurant de grande classe, fréquenté par nombre des marchands les plus opulents de la ville. Celui qui cherche à devenir membre du club doit être parrainé par deux membres existants et recevoir l'approbation du comité. Seuls les membres sont admis.

Autorisez les PJ à tenter un **test de Perception Facile (+20%)** pour remarquer que Ruggbroder quitte la guilde des marchands.

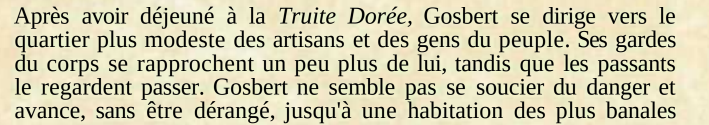
> *Ruggbroder sort de la bâtisse, accompagné de deux gardes du corps peu amènes. Il traverse la place et se rend dans le bâtiment central de ce qui semble être un club de grande classe. Une enseigne montre un poisson avec une pièce dans la gueule. Un portier laisse entrer le marchand et referme la porte derrière lui.*

Ruggbroder déjeune avec son père. Si les PJ tentent de rentrer par la porte principale, le portier leur demandera de prouver leur qualité de membre, ce qu'ils ne pourront faire, avant de leur refuser l'entrée. Il ne peut être soudoyé.

Si les personnages cherchent un autre accès à l'intérieur de l'établissement, ils trouveront l'entrée de service, de l'autre côté. Cet accès donne sur un quai de chargement par lequel la *Truite Dorée* reçoit sa viande, ses produits agricoles et autres denrées en provenance de la rivière. Les PJ pourront s'immiscer par là (en passant par les cuisines affairées sans encombre, les cuisiniers n'étant pas payés suffisamment cher pour monter la garde) et pénétrer discrètement dans la salle du restaurant où ils pourront observer Gosbert et son vénérable père. Le déjeuner des deux négociants est aussi long qu'ennuyeux, le mépris du plus jeune pour l'aîné étant plus qu'évident. Pour garder les PJ sur le qui-vive, faites-leur jouer des **tests de Dissimulation** réguliers pour se soustraire à la vigilance des gardes du corps.

D'un autre côté, les PJ peuvent peut-être entrer au club en tant qu'invités d'Elise Magirius. Elle a bien précisé qu'elle les aiderait dans la limite de son pouvoir. Mais il leur faudra pour cela la retrouver avant la fin du repas s'ils veulent voir qui est la personne avec qui déjeune Gosbert. S'ils arrivent trop tard, mais en compagnie d'Elise, et qu'ils réussissent un **test de Charisme,** ils persuadent le serveur qui s'est occupé de Gosbert de leur révéler l'identité du second convive.

À 13h45, Gosbert termine son déjeuner, prend congé de son père et sort par la porte principale où ses gardes du corps l'attendent. Mais au lieu de retourner à la guilde des marchands, il quitte la Dreieckeplatz et se rend dans un quartier plus pauvre de la ville.



Révélations

Après avoir déjeuné à la *Truite Dorée,* Gosbert se dirige vers le quartier plus modeste des artisans et des gens du peuple. Ses gardes du corps se rapprochent un peu plus de lui, tandis que les passants le regardent passer. Gosbert ne semble pas se soucier du danger et avance, sans être dérangé, jusqu'à une habitation des plus banales (située dans la **Quartier A,** sur la carte de la ville). Il est 14h00.

> *Votre cible gravit des marches qui mènent à une maison délabrée, dans une rue de maisons tout aussi délabrées. Ses gardes du corps se tiennent à ses côtés, guettant toute personne qui pourrait les suivre. Ils ne semblent pas vous avoir remarqués. Au bout d'un moment, une femme vient ouvrir la porte. Ils échangent quelques mots, elle sourit, puis il pénètre à l'intérieur. L'un des gardes du corps le suit. L'autre reste à l'extérieur.*

Ceci risque fort de ressembler à une liaison pour les PJ, ce qui est parfait s'ils peuvent donner l'adresse aux halflings. La maison, se révèle appartenir au chef de la guilde des dockers (ce que les PJ peuvent apprendre en parlant avec les gens du voisinage et en réussissant un **test de Commérage)** et c'est sa femme qui est venue ouvrir. Gosbert, qui cherche à prouver sa valeur à son père, a décidé d'entrer en contact avec cette guilde pour étendre les opérations de la famille au trafic fluvial. Si l'un des PJ réussit à se faufiler jusqu'à



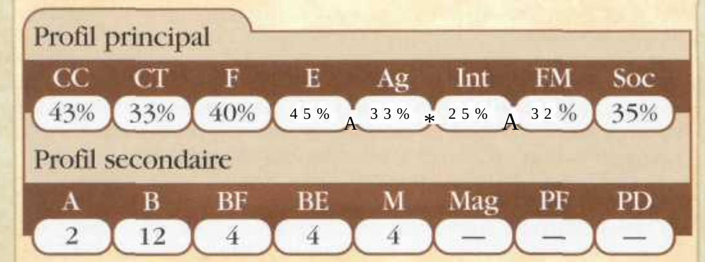


ATTIRER L'ATTENTION

II y a de grandes chances pour que les PJ rencontrent un souci dans leur filature du marchand, qui va durer toute la journée. S'ils font quoi que ce soit qui puisse attirer l'attention, Ruggbroder aura droit à un **test de Perception,** modifié selon que l'incident est plus ou moins voyant ou bruyant. S'il réussit le test, il réagit en fonction, mais ne s'attarde pas dessus. Si les PJ se font remarquer une deuxième fois, Ruggbroder réalise que quelque chose ne tourne par rond et envoie l'un de ses gardes du corps «s'occuper» des personnages. Si les PJ persistent alors à suivre Gosbert et se font à nouveau prendre, il va toute affaire cessante les dénoncer à la garde. C'est alors que les personnages doivent alors passer entre les mailles de la garde, en plus de devoir surveiller leur cible.

GARDES DU CORPS DE RUGGBRODER

Carrière : Garde du corps
Race : humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	33%	40%	45%	33%	25%	32 %	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	4	4	—	—	—

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception, Soins
Talents: Combat de rue, Coups assommants, Force accrue, Maîtrise (armes de jet, armes de parade), Résistance accrue, Sur ses gardes
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), coup-de-poing, 2 couteaux de jet

l'habitation et écoute, il comprendra que la rencontre ne se déroule pas très bien.Après seulement 30 minutes, Gosbert sort de la maison empourpré et d'évidence confus. Les halflings peuvent utiliser ce renseignement contre la famille Ruggbroder car si le fait que Gosbert ait abordé les dockers venait à se savoir, les cochers le prendraient très mal, ce qui pourrait même se traduire par une réaction violente. Gosbert a donc tout intérêt à ce que cette entrevue reste secrète.

Gosbert quitte l'habitation et retourne à la guilde des marchands sur le coup des 15h00, où il reste jusqu'à 18h00, après quoi il remonte dans son carrosse et retourne chez lui. Il passe ensuite le reste de la soirée dans sa demeure.

EN COULISSE

Aux alentours de 19h00, Heinrich Steinhàger arrive de Griinberg, après avoir doublé Elise sur sa dernière affaire (ce qu'elle ne sait pas encore). Il se rend directement chez lui et passe la nuit sans être dérangé.

Cette nuit également, Nathandar, l'assassin de Griinberg, tente de récupérer le collier volé. Aux alentours de 22h00, il se dirige vers la demeure Magirius et pénètre dans la remise du coche. Il met le véhicule en pièces, mais ne trouve rien. Il se faufile ensuite dans les quartiers des domestiques. Il y trouve Rolf inerte et le tue, avant de fouiller la pièce. N'ayant toujours rien trouvé, il se met à ouvrir les entrailles de Rolf poussé par quelque pressentiment et trouve le collier, à sa grande surprise. Il sort alors discrètement de la demeure, en se cachant dans les ombres et retourne *Chez Cadbury*. Le matin suivant, il quitte l'auberge et prend la route pour rejoindre le graf.

PERDRE SA PROIE

II est tout à fait possible que les PJ perdent la trace de la personne qu'ils suivent. S'ils arrivent trop tard devant la demeure de Gosbert ou qu'ils ont des problèmes en cours de route, ils pourront toujours retrouver sa trace plus tard. Il y a deux événements importants auxquels les PJ doivent assister. Le premier est le moment où Gosbert se rend à la guilde des cochers. Le second se déroule au temple de Sigmar le lendemain. Si les PJ perdent le fil de l'aventure, faites-les suer un peu. Ils peuvent tenter des tests de Commérage pour savoir où Gosbert ou Heinrich est allé (ce qui peut remonter jusqu'aux marchands qui n'hésiteront pas à employer quelques brutes pour s'en débarrasser). Ils peuvent également recourir à la Perception pour retrouver leur proie. Si rien de tout cela ne marche, le marchand peut revenir sur ses pas, ayant, par exemple, oublié quelque chose. Quelle que soit la méthode, faites en sorte que rien n'apparaisse arrangé, sans quoi les joueurs risquent de penser qu'ils ne peuvent de toute façon échouer. Même si les PJ passent à côté d'un indice important, il leur en suffira d'un pour que les halflings aient assez de renseignements pour convaincre Haagen et l'un des marchands de voter en faveur de leur adhésion au conseil.

A tout moment, les PJ peuvent faire le compte-rendu de leurs trouvailles aux halflings. Chandelmèche les attend, tandis qu'AUumèche s'est absenté pour traiter de questions concernant la guilde des voleurs (ce que son cousin se gardera bien de révéler). Chandelmèche écoute attentivement tout ce que les PJ ont à raconter, prenant même des notes. Quand les personnages en ont terminé, il leur explique que Steinhager a un emploi du temps similaire, bien qu'il ne soit pas certain de l'heure à laquelle le marchand débute sa journée. Il conseille aux personnages de se lever tôt le lendemain pour ne pas manquer leur nouvelle cible.

Plus tard dans la nuit...

Les PJ repartent de *Chez Bert* et croisent une bande de malfrats qui les attend. Konrad s'est rendu sur les quais pour recruter six dockers à qui il a décrit les PJ en leur demandant de les attendre dans une ruelle. Quand les personnages se présentent, les dockers ont pour instruction de leur tomber dessus, mais pas de les tuer; Konrad les veut vivants. Les malfrats sont censés ramener l'un des personnages sur les quais pour un interrogatoire. Si les dockers arrivent à leurs fins, Konrad usera de tous les moyens nécessaires pour savoir où se trouvent les halflings. Jouez la scène comme bon vous semble, selon la sensibilité du joueur à ce type de violence. Cela peut donner une scène dramatique, dans laquelle le personnage ment pour protéger ses employeurs ou, au contraire, les trahit. Vous pouvez également passer les détails si vous estimez que c'est plus adapté à votre type de jeu.

Les malfrats ne sont probablement pas de taille face à un groupe d'aventuriers aguerris, qui devrait les vaincre aisément. Si au moins trois des dockers tombent, les autres s'enfuient. Si le groupe capture un des dockers, un **test d'Intimidation Facile (+20%)** peut le forcer à révéler l'identité de son maître. Il leur raconte alors que Konrad, homme de main de maître Haagen, les a engagés, lui et ses amis, pour enlever l'un des PJ, avant de le ramener sur les quais pour une «petite conversation».

Cette scène montre aux PJ qu'il y a un autre pion dans l'échiquier. Les personnages voudront alors peut-être se rendre directement sur les quais pour retrouver ce Konrad. Si cela devait arriver, ne les laissez pas mettre la main sur le valet. Faites en sorte qu'il se fasse tuer par un brigand, qu'il soit parti se mettre l'abri ou quoi que ce soit d'autre. Il est impératif que le chantage de Haagen reste secret.

Pour les six dockers, servez-vous du profil du voleur de grand chemin, page 233 de *WJDR*.





JOUR DEUX: VIEUX SECRETS

Les choses se compliquent quand, au même moment où Heinrich quitte sa demeure, les serviteurs de Magirius découvrent le corps mutilé du cocher. Elise n'en est pas tout de suite consciente, car elle a quitté sa maison à l'aube pour une réunion à l'hôtel de ville qui doit lui permettre d'enregistrer son accord commercial avec Grùnberg. Alors qu'elle est absente, les serviteurs contactent la garde, qui interroge la famille. Elise leur a tout raconté sur ce qui s'est passé pendant le retour de Grunberg, y compris le passage avec les patrouilleurs, en omettant seulement de mentionner les halflings, comme demandé par les intéressés. Elle a exprimé sa colère devant le fait qu'un simple groupe de passants s'est montré plus secourable que ceux qui sont censés assurer la sécurité des routes de l'Empire. Quand les gardes entendent parler du collier, du fait que les PJ étaient conscients de cette affaire, qu'ils sont soudainement apparus sur la route et se sont empressés d'aider une dame en danger, ils ne tardent pas à avoir des soupçons et à partir en ville à la recherche des personnages.

Et ainsi, alors que les PJ filent Steinhâger, non seulement doivent-ils ne pas se faire voir, mais encore leur faut-il éviter la garde de la ville.

Un matin innocent

Le matin suivant, les PJ doivent suivre Steinhâger. Ils n'ont pas de problème pour trouver sa demeure (qui se trouve dans le même quartier que celle de Ruggbroder), mais le début de la filature va s'avérer plus délicat, étant donné que Chandelmèche ne savait pas à quelle heure Steinhâger a l'habitude de commencer sa journée. Le marchand quitte sa maison pour le cabinet familial à 9h00 du matin. Son cabinet se trouve sur la Dreieckeplatz, près de la guilde des marchands. Comme la veille, les PJ peuvent se cacher au *Gai Marchand,* à condition qu'ils n'aient pas fait d'esclandre la veille. S'ils ont déjà bavardé avec les clients et le personnel, les gens se souviennent d'eux, mais aucun renseignement nouveau ne leur sera délivré. Aux alentours de 10h30, un crieur public rentre dans la taverne pour boire un coup et annonce le meurtre tout haut. Il peut dire aux PJ qui le lui demandent qui est la victime (Rolf, le cocher d'Elise) et où le crime a eu lieu, mais il ne sait grand-chose de plus, si ce n'est que « c'était pas beau à voir» et qu'un garde « s'est évanoui en voyant le corps».

Si les PJ semblent s'intéresser un peu trop à l'affaire, l'un des clients se faufile à l'extérieur pour aller chercher la garde. Une patrouille de six gardes se rend alors au *Gai Marchand* dans la demi-heure. Si les PJ sont toujours là, la garde les identifie et tente de les mettre au cachot, où ils resteront jusqu'à l'issue de l'audience du lendemain, après quoi les halflings les feront libérer. Les personnages peuvent néanmoins résister: ni le personnel ni les clients n'interfèrent. Utilisez le profil du garde, page 232 de *WJDR.* En cas d'affrontement, une autre patrouille, cette fois-ci de douze hommes, intervient au bout de 5 minutes.

Si le groupe a des ennuis avec la garde, cela ne met pas fin à l'aventure, même si les personnages vont peut-être passer le reste de l'histoire au fond d'un cachot. Si les personnages tentent de s'évader, laissez-les réussir. S'ils l'emportent sur la première patrouille, laissez-les partir, mais s'ils restent dans les parages, ils mériteront probablement de passer quelques heures en prison. Il se peut alors que les halflings aient vent de leur incarcération et qu'ils les aident à s'évader un peu plus tard dans la journée.

Trouver une cachette proche devrait suffire. Ajoutez un peu de tension en faisant passer une patrouille devant leur abri. Au bout d'environ une heure, à 11h50 pour être précis, Heinrich quitte son bureau et se rend à la *Truite Dorée* pour déjeuner avec Elise Magirius. Les personnages se retrouvent donc avec le même problème que la veille, mais la porte de service leur reste ouverte. S'ils ne pénètrent pas dans le restaurant, ils ne verront pas Elise avant qu'elle sorte par la porte principale.

Si en revanche, ils arrivent à se faufiler à l'intérieur, ils verront Heinrich en train de lui faire la cour, mais il leur paraîtra évident qu'Elise le trouve repoussant. Elle passe l'essentiel du repas à relater ses aventures récentes, puis la conversation évolue progressivement vers la véritable raison de ce repas. Heinrich lui explique que le contact de la jeune femme à Grunberg a finalement décidé de faire affaire avec lui plutôt qu'avec elle. Il lui confie ensuite qu'il peut leur faire changer d'avis, à condition qu'elle accepte de l'épouser. Sans cela, tout ce qu'elle a pu faire pour l'avenir de sa famille s'envolera en fumée. Les détails de la conversation restent inaudibles pour les personnages, mais ces derniers peuvent clairement voir le visage de la jeune femme perdre toute couleur. Elle dit à Heinrich qu'elle doit y réfléchir et le quitte sans attendre pour aller vérifier ces informations.

Les PJ peuvent facilement la rattraper à l'extérieur.

> ***Elise quitte la Truite Dorée, le visage dans un mouchoir. Émergeant de l'étoffe, elle vous remarque et vous adresse un demi-sourire sous ses yeux rougis. Elle s'approche et vous dit: «Ah, mes amis! Veuillez me pardonner. La cuisine était fort épicée aujourd'hui. Que faites-vous par ici?»***

Rappelez-vous qu'Elise ne sait rien du meurtre à ce moment de l'histoire. Si les PJ ont demandé son aide la veille, elle est probablement dans la confidence de leurs projets. Ils peuvent sinon lui raconter ce qui se passe. Elle se propose de les aider de quelque manière que ce soit, bien qu'elle ne sache pas ce que cela peut engendrer. Elle leur raconte qu'elle vient juste de déjeuner avec Heinrich et leur explique que ce dernier l'a placée dans une position difficile. Elle n'en dit pas plus sur la question à moins que les PJ réussissent un **test de Charisme Assez difficile (-10%),** auquel cas elle leur raconte tout.



Les personnages peuvent saisir l'occasion pour se dédouaner. Ils peuvent expliquer à Elise qu'ils sont pourchassés par la garde de la ville au sujet du meurtre de Rolf. Elle leur conseille de fuir ou du moins de se montrer discrets avec les halflings jusqu'à ce qu'elle arrange les choses.

Peu de temps après la rencontre des PJ avec Elise, Heinrich quitte le restaurant. S'ils se trouvent toujours devant la *Truite Dorée,* il s'approche et vient embrasser la joue tremblotante d'Elise, avant de demander à être présenté à ses «amis». Elise s'empresse de le faire et de souhaiter une bonne fin de journée à tous avant de prendre congé. Après cet intermède embarrassant, Heinrich s'incline et monte dans le carrosse qui l'attend. Quelques instants plus tard, le véhicule s'éloigne, mais les yeux du marchand ne quittent pas un seul instant les PJ.

Révélations

Manœuvrer un carrosse en ville est délicat, et les PJ peuvent le suivre à pied sans risque de le perdre de vue. Heinrich se rend svir les quais où il inspecte ses entrepôts et observe les bateaux qui arrivent. Il y reste pratiquement trois heures. Il est très occupé et ne remarque pas les PJ. Pendant ce temps, vous pouvez intégrer une autre rencontre avec la garde ou leur faire éviter de justesse. Si les PJ ne sont pas allés trouver Konrad ou si Ruggbroder sait qu'il est suivi, vous pouvez aussi mettre une bande de dockers à leurs trousses. Mieux encore, vous pourriez déclencher une bagarre entre les arrimeurs et les cochers qui pourrait déborder jusqu'au poste d'observation des PJ. Pour ces rencontres, utilisez les profils des PNJ courants, tel qu'ils sont donnés dans *WJDR,* à partir de la page 231.

Aux alentours de I6h15, Heinrich quitte les quais et retourne vers son cabinet, mais au lieu de s'y arrêter, il se rend sur la Gôttenplatz (la place des Dieux). Son carrosse fait halte devant le temple de Sigmar, Heinrich descend et pénètre dans le sanctuaire. Vous pouvez lire ce qui suit.

Même à une heure aussi tardive, la Gôttenplatz grouille de monde, de domestiques, de scribes, d'initiés, de nobles, de marchands et de toutes sortes de personnes qui se côtoient. Dominant toute la place, s'élève le grand temple de Sigmar, mais d'autres divinités sont également représentées. Le temple de Sigmar a l'aspect d'une vaste salle encadrée de chaque côté par une flèche. On trouve quatre absides le long du mur ouest, abritant des chapelles privées, réservées aux familles les plus opulentes de la ville. Heinrich ne se dirige pas vers l'une de ces chapelles, mais vers la porte principale.

Si les PJ se trouvent à distance raisonnable, lisez ce qui suit.

À peine a-t-il passé les portes que Heinrich attrape un initié par le bras et demande à voir Albrecht. Le jeune homme lui propose alors de s'asseoir à l'entrée de la chapelle. Quelques moments plus tard, il est rejoint par un autre jeune homme. Il y a manifestement un air de ressemblance avec Heinrich et, malgré son jeune âge, son visage est ridé par l'anxiété.

Les deux hommes discutent pendant une demi-heure environ. Albrecht n'est autre que le neveu de Heinrich et le fils de Franz, qui fut «assassiné» douze ans plus tôt.Albrecht sait que son père n'a pas été tué par Teugen, mais qu'il était au contraire ligué avec lui. L'«affaire Teugen» a ébranlé Albrecht si profondément qu'il est devenu frère convers au temple, dans l'espoir d'expier les actes de son père. Heinrich lui rend visite une nième fois pour le convaincre de rejoindre les affaires familiales.Albrecht ne veut rien entendre. De toute évidence, Heinrich ne peut laisser filtrer l'information selon laquelle son frère était de mèche avec Johannes Teugen. Il a réussi dovize ans plus tôt à éviter les répurgateurs en faisant passer la mort de son frère pour un meurtre, mais il sait ce qui s'est réellement passé. Si jamais cela devait se savoir, c'est sa carrière qui connaîtrait un terme prématuré, et peut-être sa vie.

EN COULISSE

Cette nuit-là, Chandelmeche contacte des membres de la guilde des voleurs et envoie des messages à Haagen, Ruggbroder et Steinhâger, les menaçant chacun de révéler leur secret s'ils n'acceptent pas A) d'annuler l'arrêté ;B) de proposer une motion pour octroyer le siège Tcugcn aux Chardonvert ; C) de blanchir les PJ ; et D) d'obliger Steinhâger à renoncer au contrat de Griinberg qu'il a subtilisé à la famille Magirius (à condition que les PJ en aient parlé aux halflings).

Les PJ peuvent obtenir ces renseignements de trois manières différentes. La première consiste à laisser traîner leurs oreilles. Les deux hommes parlent d'une voix basse, ponctuée de quelques «Non» et «Je dois expier... » Si un personnage réussit un test de Perception difficile (—20%), il peut saisir le fond de l'échange, du moins suffisamment pour en faire le rapport aux halflings.

Les PJ pourraient aussi interroger un initié du temple. N'oubliez pas que les initiés ne sont pas très loquaces quand il s'agit des membres de l'église, si bien qu'il faudra qu'un personnage réussisse un test de Commérage Très difficile (-30%) pour obtenir les mêmes renseignements que s'il écoutait aux portes.

La meilleure méthode consiste peut-être simplement à s'adresser directement àAlbrecht. 11 éprouve une honte profonde à l'égard de la corruption de son père et consacre sa vie à laver sa famille de cette souillure. Si les PJ sont convaincants et particulièrement adroits, Albrecht pourra aller jusqu'à leur confier que son père était aveuglé par la convoitise et s'est allié avecTeugen (sans aller jusqu'à admettre qu'il ait été un adorateur du Chaos). Récompensez les joueurs créatifs par les renseignements qu'ils cherchent. Sinon, un test de Charisme Difficile (—20%) peut également faire l'affaire.

Une fois que Heinrich quitte le temple de Sigmar, il retourne chez lui, où il reste pour la nuit. Si les PJ ont obtenu tous ces renseignements, il se peut qu'ils hésitent à en faire part aux halflings, bien que ces doutes aient de fortes chances d'être dissipés s'ils ont connaissance de la stratégie honteuse de Heinrich à l'égard d'Elise. Quand les PJ se rendent chez Bert, assurez-vous qu'ils tombent sur une autre patrouille (si un combat survient, utilisez le profil de garde, page 232 de *WJDK).*

Quand les PJ arrivent chez Bert, Allumèche et Chandelmeche les y attendent tous deux. Grâce à leurs nombreux contacts, ils ont connaissance du meurtre et offrent leurs pitoyables abris aux personnages. Que les personnages acceptent leur hospitalité ou non, les halflings attendent qu'ils leur révèlent tout ce qu'ils ont appris en ville. Si les personnages ont conscience du lien entre les Steinhâger et la famille Teugen tombée dans la disgrâce, les halflings se montreront plus que satisfaits et paieront aux PJ la somme convenue, à laquelle ils ajouteront 1 co de plus par personne, estimant que la mission fut particulièrement bien accomplie.

Embuscade



Au moment où les PJ achèvent leur conversation avec les halflings, une bande de huit dockers fait irruption dans la taverne. Si Konrad est toujours en vie, il est leur chef, sinon, un des dockers assume ce rôle.

> *Au moment où le dernier karl atterrit dans vos mains, nous entendez une voix derrière vous. En vous retournant, vous constatez qu'une bande de brutes armées de massues, de gourdins et de haches vous toise. Leur chefprend la parole : « T'es pris dans l'sac, sale rat. Maintenant, tu vas nous dire où l'a mis l'bateau. Mais d'abord, on va un p'til peu t'faire mal. » Comme un seul homme, ils sejettent sur vous.*

Les malfrats attaquent, considérant les PJ comme des ennemis. S'ils ont bien l'intention de tuer les personnages, ils veulent les halflings vivants. Si six dockers Au moins sont terrassés, les autres s'enfuiront. Si Konrad fait partie de la bande, trois de ses compagnons à terre suffiront à lui donner l'envie de détaler.

Le calme revenu, les halflings affirment qu'ils n'ont pas la moindre idée de ce qui a pu motiver cette attaque et qu'ils pensent que les assaillants étaient à la botte des ennemis du clan Chardonvert. De toute manière, ils assurent que tout cela sera réglé le lendemain.

UN PÂTÉ CROUSTILLANT

Ce dernier jour, les halflings se rendent à l'hôtel de ville pour l'audience. C'est la bâtisse la plus impressionnante de la Dreieckeplatz, décorée de colonnes et d'arches, d'une construction manifestement supérieure. Les halflings assurent les PJ que le «désagréable souci avec la garde est maintenant résolu» et qu'ils sont libres de les accompagner à l'hôtel de ville. Une fois là-bas, les gardes laissent entrer les personnages, ce qui devrait les surprendre. Le conseil se réunit à l'intérieur, comme prévu.

Au début de la réunion,Allumèche demande à s'adresser à nouveau au conseil et tient un discours passionné au sujet de la condition critique des siens. Un PJ qui réussit un test de Perception Assez Facile (+10%) remarquera que Jochen Haagen, Gosbert Ruggbroder et Heinrich Steinhâger considèrent tous le halfling d'un regard sombre, cachant difficilement leur dégoût. À la fin du discours, les halflings réunis applaudissent en chœur. Steinhâger, sa rage tout juste contenue, propose une motion visant à abroger la loi, et Haagen et Ruggbroder ne perdent pas de temps pour apporter leur soutien. Le reste du conseil, décontenancé, s'en remet à leur avis et fait tomber la loi. La surprise suivante intervient quand Heironymus Ruggbroder suggère de confier le siège qui appartenait autrefois aux Teugen aux halflings, pour récompenser leur esprit d'entreprise (Gosbert a révélé le complot à son père et ils ont tous deux compris à quel désastre ils s'exposaient si les cochers avaient vent de leurs affaires avec les dockers). La mesure est adoptée, la salle à nouveau interloquée. La guilde des marchands perd un siège et Allumèche Chardonvert récupère celui desTeugen. Douze ans après, Bögenhafen se retrouve à nouveau avec quatre familles marchandes principales.

Bilan



II y a toutes les chances que les PJ aient l'impression d'être les dindons de la farce à la fin de l'audience. Ils comprennent probablement alors que les halflings se sont servis d'eux pour faire chanter les familles. Si Steinhâger le méritait probablement, ce n'était pas le cas de Ruggbroder. La famille Haagen récupère son bateau, qui arrive à quai le jour même, tandis que Steinhâger rend le contrat de Griinberg à Elise et retire sa demande en mariage. Enfin, les PJ sont libres d'aller et venir, et ne sont plus inquiétés par la garde au sujet du meurtre de Rolf. S'ils ont tué un ou plusieurs gardes, les halflings leur conseillent tout de même de quitter vivement la ville, des fois que des justiciers ne cherchent à s'occuper d'eux.

Les personnages voudront peut-être se venger d'avoir été abusés de la sorte, mais les halflings leur rappelleront promptement qu'ils jouissent désormais d'un pouvoir considérable à Bögenhafen et qu'ils devraient y repenser à deux fois avant de songer aux moindres représailles. Ils expliquent également aux PJ que c'est grâce à l'influence du Chardonvert qu'ils sont désormais blanchis et que le clan a également bien aidé Elise Magirius. Ce serait vraiment dommage,

laissent-ils entendre, si par manque de soutien du Chardonvert, Elise ou les braves aventuriers devaient avoir des soucis.

Si vous désirez prolonger cette aventure, il vous reste à élucider la mort de Rolf. Les personnages pourraient se rendre à Griinberg, trouver le tueur et le traîner devant la justice. L'une des familles marchandes pourrait chercher à se venger contre les halflings, en créant une situation encore plus alambiquée. Steinhäger n'a pas l'intention de renoncer à Elise et peut se montrer prêt à n'importe quoi pour arriver à ses fins. Enfin, il y a de grandes chances que les familles importantes cherchent à faire payer les PJ et ce, par tous les moyens. Quelle que soit l'option choisie, Bôgenhafen regorge encore de possibilités d'aventure.



PERSONNAGES DE BÔGENHAFEN

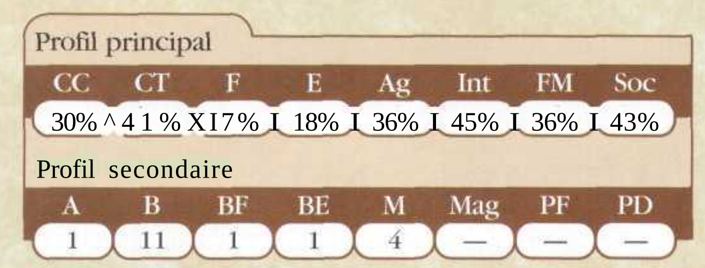
Chancieïmèche Chardonvert

Le cousin d'Allumèche est du genre profondément criminel. Chandelmèche est sympathique, mais discret. Derrière cette façade innocente, se cache l'esprit d'un intrigant et d'un conspirateur. C'est lui qui a eu l'idée de faire chanter Haagen et qui a assisté Allumèche pour echafauder le plan qui consiste à se servir des PJ pour compromettre les deux autres familles.

Petit, même selon les critères halflings, il présente une tignasse rousse rebelle et un visage couvert de taches de rousseur. Il porte généralement un tablier et reste considéré comme l'un des meilleurs cuisiniers du clan Chardonvert. Quand il est nerveux, son auriculaire gauche s'agite.

- CHANDELMÈCHE CHARDONVERT -

Carrière : Bourgeois
Race : half ling



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	41%	17%	18%	36%	45%	36%	43%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	1	1	4	—	—	—

Compétences: Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire, halflings), Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, halfling, reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier) +10%, Perception
Talents : Acuité visuelle, Dur en affaires, Intelligent, Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure: tête 0,bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (couteau de boucher), fronde, 10 pierres

Elise Magirius

Fille d'une famille marchande de second plan qui jouit d'une réussite relative à Bôgenhafen, Elise Magirius représente les intérêts de sa famille dans les villes avoisinantes. Sa dernière victoire commerciale s'est déroulée à Grünberg, où elle a consolidé un contrat d'exclusivité qui pourrait élever sa famille à un statut supérieur et même lui octroyer plus tard un siège au conseil. Elle rêve de voir sa famille au rang des Haagen, voire des Ruggbroder, mais elle reste réaliste et patiente.

Elise est assurément jolie, mais elle se montre aussi sérieuse et réfléchie. Sa longue chevelure brune est tirée en arrière et ses doigts sont tachés d'encre. Elle porte les atours de sa position et peut se montrer comme la dame qu'elle est quand la situation le demande.

- ELISE MAGIRIUS -

Carrière : Marchand (ex-Bourgeois)
Race: humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	28%	25%	28%	38%	51%	36%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	2	4	—	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, reikspiel +10%), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent, Sociable
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0,corps 0, jambes 0
Armes: dague

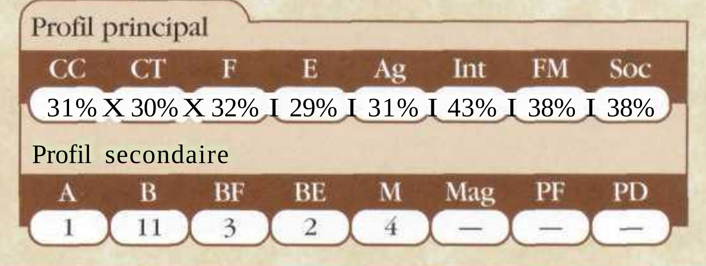
Gosbert Muggibroder

Gosbert est frustré par l'attitude de son père, Heironymus, qui ne peut s'empêcher de se mêler des affaires familiales. Gosbert s'est toujours efforcé de prouver sa valeur au vieillard, mais rien ne semble assez bon. Cependant, Gosbert a un plan, qui montrera à son père à quel point il est intelligent et compétent. Il compte s'assurer le concours des dockers et étendre les activités de la famille au commerce fluvial. Cela empiéterait sur le domaine des **Hagen,** mais Gosbert estime que les jours de cette famille sont comptés.

Gosbert est un homme entre deux âges, au caractère et aux manières posés. Il est trop maigre pour paraître en bonne santé et porte des cheveux bruns et fins, clairsemés vers le haut du crâne. Il se vêt de vêtements de luxe, comme l'exige son statut, et se montre très confiant en lui et en ses capacités, malgré l'ingérence de son père.

- GOSBERT RUGGBRODER ~

Carrière : Marchand (ex-Bourgeois)
Race: humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	30%	32%	29%	31%	43%	38%	38%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	2	4	—	—	—

Compétences: Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, reikspiel +10%), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent, Sang-froid
Armure: aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: dague

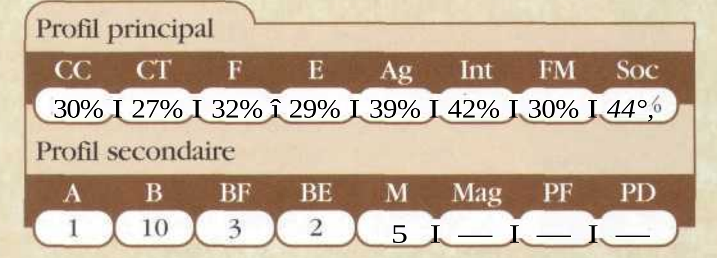
Konrad

Konrad est loyal. C'est vrai, son maîtrejochen Haagen, semble à court de chance depuis peu, et la vie ne s'est pas montrée clémente, mais Konrad est persuadé qu'un avenir radieux attend la famille Haagen, et lui, par voie de conséquence. Si seulement ces maudits halflings voulaient bien se tenir tranquilles. C'est sur l'insistance de son maître que Konrad a déniché quelques bandits pour enlever ces méprisables créatures et il se sent désormais responsable de leur évasion.

Grand et maigre, avec une barbe inégale et une coupe au bol, Konrad n'est pas très impressionnant. Il s'habille de vêtements rapiécés qui arrivent à leur fin.

~ KONRAD ~

Carrière : Valet
Race: humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	27%	32%	29%	39%	42%	30%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	2	5	—	—	—

Compétences: Baratin, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception
Talents : Course à pied, Dur en affaires, Étiquette, Réflexes éclair, Sociable
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0,bras 1,corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée courte)

Allumèche Chardonvert

Allumèche est l'actuel chef du clan Chardonvert et le maître secret de la guilde locale des voleurs (que beaucoup croient disparue). C'est un menteur né et un intrigant de première, déterminé à embellir la fortune de sa famille par tous les moyens disponibles. Il garde une grande rancœur à la suite de son expulsion d'Altdorf et rien ne lui ferait plus plaisir que de prendre sa revanche sur le clan Rumster. La domination de Bôgenhafen n'est que la première étape d'un plan plus ambitieux qui vise à réintégrer les Chardonvert à Altdorf.

Comme son cousin, ses cheveux sont roux, mais bien mieux coupés, et ses vêtements sont de très belle confection. Allumèche est convaincu que l'apparence compte énormément dans le domaine de la politique et de l'autorité, c'est pourquoi il se vêt avec plus de goût qu'un simple préparateur de tourtes.

- ALLUMECHE CHARDONVERT ~

Carrière : Charlatan (ex-Escroc)
Race: halfling



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	41%	20%	32%	43%	38%	32%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	2	3	4	—	—	—

Compétences: Alphabet secret (voleur), Baratin, Charisme +10%, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Évaluation +10%, Expression artistique (conteur), Langage secret (langage des voleurs), Langue (halfling, reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception
Talents: Chance, Code de la rue, Éloquence, Fuite, Maîtrise (lance-pierres), Résistance au Chaos, Sociable,Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure: tête 0,bras 0,corps 1, jambes 0
Armes: arme à une main (épée courte),fronde, 10 pierres

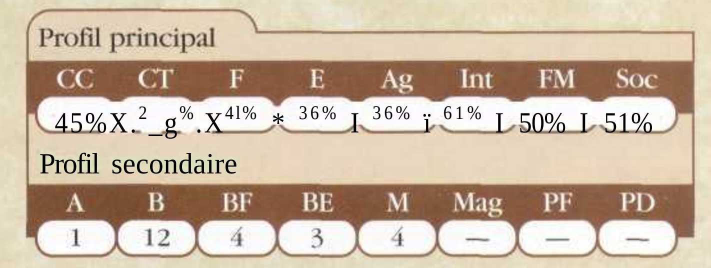
Heintrich Steiïîlîâger

Heinrich garde un sombre secret. Il y a douze ans, son frère fréquentait la famille Teugen et fut reconnu comme cultiste. Heinrich s'arrange pour remettre de l'ordre dans cette pagaille et esquiver les répurgateurs, avant de prendre les affaires de la famille en main. Cela fait maintenant une décennie qu'il travaille dur pour que le passé ne ressurgisse pas et il entend bien que les choses continuent ainsi.

Comme son frère, Heinrich est un gentilhomme aux cheveux gris, plutôt trapu et bien nourri. Il ne porte que les vêtements les plus luxueux et ses mains sont recouvertes de bagues. Il y a quelque chose de répugnant chez cet homme, qui se manifeste d'autant plus quand son avidité est attisée.

- HEINRICH STEINHÀGER -

Carrière : Marchand (ex-Bourgeois)
Race: humain



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	29%	41%	36%	36%	61%	50%	51%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	—	—	—

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, reikspiel +10%), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception
Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Intelligent, Sang-froid, Sociable
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main de bonne qualité (épée)



VISITE GUIDÉE DE BÔGENHAFEN

Bôgenhafen est divisé en sept quartiers comme le montre la carte ci-contre. Chaque quartier est associé à une fonction générale et une classe sociale. Vous trouverez ci-après un aperçu du visage de la ville et du type d'activités et d'endroits qu'on peut y trouver.

Quartier A : résidences modestes/commerces

Pour l'essentiel de ses habitations, ce secteur ne vaut guère mieux qu'un bas quartier. Les rues ne sont pas pavées et apparaissent jonchées de toutes sortes de détritus et d'ordures. Les tavernes sont de piètre qualité, avec des plafonds bas et une atmosphère enfumée. Dans le meilleur des cas, les étrangers sont considérés avec méfiance et s'ils ne se comportent pas avec la prudence la plus grande, ils risquent fort d'être la proie de bandes de voleurs ou de coupe-jarrets.

Le secteur qui se trouve au nord de la rivière est connu sous le nom de «Fosse», à côté de laquelle le reste du quartier paraît presque salubre. Seuls les plus téméraires et imprudents osent s'y aventurer après la tombée de la nuit.

Dans la journée, les citoyens des classes les plus basses, les travailleurs et autres individus modestes fréquentent ce quartier, au milieu desquels se promènent bon nombre de voleurs et de brigands. On peut y trouver quelques mendiants, mais ils préfèrent généralement se poster dans les secteurs plus lucratifs de la ville.

Le nombre de malfrats croît considérablement la nuit et il est possible de croiser un groupe de jeunes débauchés des quartiers plus riches de la ville, en visite dans les bas quartiers, accompagnés de plusieurs gardes du corps.

Les patrouilles sont rares, la garde étant perçue comme «l'ennemi» dans cette partie de la ville. Quand elle se montre, c'est généralement en force (8 à 12 hommes).

Quartier B : quais

Les bâtiments de ce quartier sont essentiellement des entrepôts, même si on y stocke seulement les cargaisons les plus imposantes et les moins précieuses, généralement sous la protection d'un garde engagé pour l'occasion et d'un molosse ou deux. Presque tous les entrepôts sont en bois. Ils sont numérotés de 1 à 58, en partant de l'extrémité ouest de l'Ostendamm. On ne trouve aucune auberge dans ce qviartier, mais quelques bouges y sont ouverts pour accueillir les dockers et les usagers de la rivière.

Ce quartier grouille de dockers dans la journée, qui chargent et déchargent les bateaux et rentrent et sortent les marchandises des entrepôts. On y trouve également les capitaines et les équipages de toutes les embarcations qui sont à quai depuis peu, ainsi que les scribes et autres laquais des diverses familles marchandes qui supervisent le transfert de marchandises, sans parler des quelques percepteurs qui apparaissent de temps à autre pour évaluer les taxes correspondant aux chargements arrivés.

La nuit, les quais sont pratiquement déserts. Même les voleurs y sont rares, étant donné que les cargaisons de valeur ne sont normalement pas stockées dans les entrepôts.

Les patrouilles et les sentinelles de nuit avec leur chien de garde sont régulières, même si elles sont peu nombreuses (une fois toutes les 5 ou 6 heures).

Quartier C : la Dreieckeplafa et l'hôtel de ville

La Dreieckeplatz est le foyer administratif de la ville. Nombreux sont les bâtiments dont la façade est élaborée, avec des colonnes et arches décoratives, et généralement une statue ou deux représentant le dieu tutélaire de la ville, Bôgenauer. On y trouve plusieurs auberges et tavernes bourgeoises, dont certaines sont réservées aux membres, comme c'est le cas de la *Truite Dorée* (cf. page 111). Les prix sont en accord avec la qualité (considérée comme bonne, ce qui triple les tarifs normaux).

La journée, la Dreieckeplatz est animée de toutes sortes de gens. On y trouve des mendiants et des amuseurs qui essayent de soutirer quelques sous aux passants, hommes de loi et membres du conseil qui travaillent dans ce quartier, mais avissi des agitateurs qui haranguent ceux qui sont prêts à écouter leurs revendications, des marchands ambulants qui vendent de la nourriture et des marchandises, et toute personne qui pourrait avoir quelque chose à faire dans un quartier administratif.

La nuit, le quartier est à peine moins agité, les classes supérieures s'y rendant pour fréquenter les divers restaurants et auberges que l'on peut trouver sur cette place. Les voleurs à la tire restent une menace omniprésente, de jour comme de nuit.

Les patrouilles sont relativement courantes dans ce quartier, dans lequel elles apparaissent toutes les deux heures.

Quartier D : le quartier des artisans

Le quartier des artisans est plus ou moins délimité par la Handwerker Bahn, la Eisden Bahn et la Gôttenplatz. Les bâtiments vont des petits ateliers sans prétention aux habitations sophistiquées et fastueuses des maîtres artisans. Les auberges sont de qualité moyenne (comme *Chez Cadbury*, page 108) et la plupart sont fréquentées presque exclusivement par une branche d'artisanat.

De jour, le quartier des artisans grouille de gens qui se rendent aux divers ateliers, ce qui comprend les villageois moyens, les domestiques, les apprentis et les parents qui tentent de placer leur progéniture en apprentissage. Le quartier est également un lieu de prédilection pour les mendiants et les voleurs pendant la journée, car c'est ici que l'argent passe de main en main.

L'agitation s'apaise à la tombée de la nuit, et seuls quelques bandits de grand chemin et de rares bandes de malfrats et autres criminels y sévissent.L'extorsion de «protection» est florissante dans cette partie de la ville et les fortunes ainsi soutirées aux artisans constituent une partie importante des revenus de la guilde des voleurs.

Dans ce secteur, la garde patrouille une fois toutes les 3 à 5 heures.





BÖGENHAFEN

1. PORTE EST
2. PORTE OUEST
3. POTERNE
4. VANNE
5. CASERNE DE LA GARDE
6. «FOURCHE FEUNOIR» (QUARTIERS DE LA GARDE)
7. LE PARC
8. TEMPLE DE SIGMAR
9. TEMPLE D'ULRIC
10. TEMPLE DE MYRMIDIA
11. TEMPLE DE BÔGENAUER
12. TEMPLE DE VERENA
13. TEMPLE DE HANDRICH
14. TEMPLE DE SHALLYA
15. CIMETIÈRE
16. CHAPELLE DE MORR
17. SANCTUAIRE DE TAAL
18. BAC DE KRINGLER
19. DÉBARCADÈRE DE HAAGEN
20. HÔTEL DE VILLE
21. TRIBUNAL
22. AUBERGE DE LA FIN DU VOYAGE
23. CLUB DE LA TRUITE DORÉE
24. GUILDE DES DOCKERS
25. GUILDE DES COCHERS
26. GUILDE DES CHARPENTIERS
27. GUILDE DES ARTISANS DU MÉTAL
28. GUILDE DES CHARRONS
29. GUILDE DES MÉDECINS
30. GUILDE DES MAÇONS
31. GUILDE DES JOAILLIERS
32. GUILDE DES MARCHANDS
33. GUILDE DES PLEUREUSES
34. GUILDE DES TAILLEURS

BÖGENHAFEN

Vers le Reik

La Bögen

Bac

Vers Nuln

Haffenback

Vers Helmgart



Quartier E :
la Gôttenpïatz

La place des Dieux accueille la plupart des temples de la ville. Le temple de Sigmar est la bâtisse la plus impressionnante et domine tout le voisinage. Les autres temples se tiennent en périphérie de la place, bénéficient d'un entretien de qualité et reflètent le style des cultes qui les ont construits. On trouve ainsi des temples pour Sigmar, Ulric, Myrmidia, Véréna,Taal et Shallya. Par ailleurs, le cimetière de la ville est sous la responsabilité de prêtres de Morr, qui ont aussi une petite chapelle. Parmi les dieux mineurs qui sont représentés, on compte Handrich, patron des marchands et du commerce, et Bôgenauer. Cette divinité mineure incarne tout ce que Bôgenhafen représente. Son temple consiste en une grande salle dont les deux ailes renferment vine cour intérieure à trois côtés. Au centre de la cour, se dresse une statue du dieu qui le représente sous son aspect de marchand-batelier. Les armoiries de la ville apparaissent h plusieurs reprises sur les murs. Aucun prêtre à plein temps n'officie ici, mais les prêtres de Sigmar desservent parfois ce temple.

De jour, la Gôttenplatz est remplie de tous les types de roturier de la ville, des messagers aux artisans. La nuit, le quartier fait office de passage, si bien qu'il est rarement déserté. Des voleurs y sévissent, de jour comme de nuit.

Quartier F:
secteurs mercantiles

Le quartier «F» correspond à deux secteurs sur la carte, tous deux foyers commerciaux de la ville. La plupart des cabinets des affaires mercantiles de la ville se trouvent ici, entre la Bergstrasse et l'anneau d'Adel, auxquels il faut ajouter la guilde des marchands (cf. page 111). Le secteur qui s'étend de la porte est à la poterne est consacré aux boutiques haut de gamme. Les bâtiments y sont plus grands et mieux entretenus que ceux que l'on peut trouver ailleurs dans la cité, et les auberges sont de meilleure qualité mais également plus onéreuses.

De jour, ce quartier est animé de gens affairés. Les mendiants occupent le coin des rues, non loin des amuseurs et de quelques voleurs qui œuvrent parmi la foule. La nuit, l'endroit s'avère un peu plus dangereux, car des bandits de toutes sortes y sont très actifs. Quiconque rencontre la garde (qui tourne selon une ronde de 2 à 3 heures) sera considéré avec méfiance et probablement arrêté, par simple prévention.

Quartier G:
l'anneau d'Adel

L'anneau d'Adel est une voie circulaire qui encadre un parc attrayant. Ce quartier accueille les citoyens les plus opulents, dont les trois familles principales. Même le baron possède une maison ici, bien qu'il s'en rende rarement. A l'ouest, au nord et au sud, les demeures disposent de jardins et d'enceintes, tandis que les maisons citadines de la partie est, plus petites, sont celles des autres riches citoyens. Presque toutes les habitations présentent une colonne de pierre à leur portail, sur laquelle on peut voir les armoiries de la famille propriétaire.

Cet endroit est généralement calme, aussi bien de jour que de nuit, seuls les domestiques en mission et les coches de passage venant troubler le silence. Les résidents mettent les moyens pour que la racaille ne traîne pas par ici, si bien que la garde y patrouille toutes les heures environ.

ÉGOUTS DE BÔGENHAFEN

CONDUIT PRINCIPAL

CONDUIT SECONDAIRE

BOUCHE











APPENDICE I: NOUVELLES CARRIÈRES

Bien que le livre de règles de *Warhammer* propose une myriade de carrières, le Vieux Monde a beaucoup à offrir. Cet appendice dévoile huit nouvelles carrières que, nous l'espérons, vous trouverez à votre goût. Vous découvrirez d'abord trois carrières de base inédites : Apothicaire, Joueur et Raconteur. Si vous tirez votre carrière de départ au hasard, vous pouvez remplacer Scribe par Apothicaire et Escroc par Joueur ou Raconteur, mais n'oubliez pas de demander l'accord à votre MJ. La section suivante présente quant à elle cinq nouvelles carrières avancées. Chevalier du Soleil est un exemple de carrière taillée sur mesure pour une organisation précise. Si la carrière de Chevalier de *WJDR* est censée regrouper les divers ordres chevaleresques de l'Empire, ce type de variante donnera cependant du goût à votre campagne.

Apothicaire

Description : si le médecin prescrit les remèdes de ses patients, c'est l'apothicaire qui se charge de les concevoir. Spécialiste des minéraux, substances chimiques et sels dérivés de matières organiques, l'apothicaire mélange des poudres que l'on prend avec du vin, des onguents que l'on applique sur les blessures infectées et des encens médicinaux censés chasser les vapeurs délétères. La loi leur permet de prescrire des remèdes contre les maux mineurs, comme un rhume ou un mal de ventre, mais peu le font car les médecins n'apprécient guère ce genre de concurrence. Bien que certains apothicaires évoluent vers une carrière médicale plus poussée, d'autres succombent à l'appât du gain et vont même jusqu'à nuire à autrui. Certains apothicaires donnent à leurs clients des drogues en guise de médicaments, les obligeant ainsi à revenir et à payer toujours plus cher pour satisfaire leur dépendance, Enfin, d'autres louent leurs services d'empoisonneurs, partageant ainsi les profits avec la veuve éplorée ou l'héritier du défunt.

PLAN DE CARRIÈRE DE L'APOTHICAIRE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	+5%	+5%	+10%	+10%	+5%

Profil secondaire

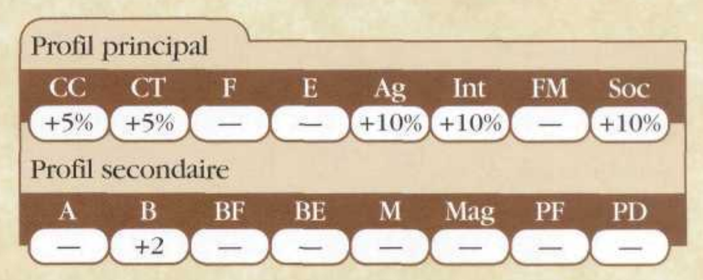
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Connaissances académiques (science), Commérage, Langage secret (langage de guilde), Langue (classique), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Perception, Préparation de poisons *ou* Soins
Talents : Étiquette *ou* Résistance aux poisons, Résistance accrue *ou* Sociable
Dotations : armure légère (gilet de cuir), outils d'artisan (nécessaire d'apothicaire), potion de soins
Accès : Apprenti sorcier, Chirurgien barbier, Étudiant, Sorcier de village
Débouchés: Apprenti sorcier, Chirurgien barbier, Érudit, Maître-artisan, Marchand, Médecin,Trafiquant de cadavres

Joueur

Description : les joueurs se refusent à travailler comme le font les classes moyennes et populaires. En effet, pourquoi se tuer à la tâche pour un salaire ridicule quand on peut bénéficier de revenus confortables en jouant? Les joueurs profitent donc de leur habileté pour se « faire du beurre » sur le dos des riches et des sots. Ils traînent dans les relais de coche et les maisons de jeu, toujours prêts à délester les individus crédules de quelques pièces. Mais parfois, les choses tournent mal et ils perdent de grosses sommes d'argent. Dans ce cas, mieux vaut prendre la poudre d'escampette avant que leurs créanciers ne découvrent qu'ils n'ont pas le moindre sou en poche. Par définition, les joueurs tiennent rarement en place et sont toujours sur le départ pour éviter les vieilles dettes et les perdants chiffonnés.

PLAN DE CARRIÈRE DU JOUEUR


Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	—	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences: Alphabet secret (voleur) ***ou*** Lire/écrire, Baratin, Charisme, Commérage *ou* Langage secret (langage des voleurs), Escamotage, Évaluation, Jeu, Perception
Talents : Chance *ou* Fuite, Code de la rue *ou* Étiquette
Dotations : dés, paquet de cartes, armure légère (gilet de cuir)
Accès : Bateleur, Escroc, Étudiant, Mercenaire, Noble, Vagabond,Voleur
Débouchés : Bandit de grand chemin, Bateleur, Charlatan, Démagogue, Escroc

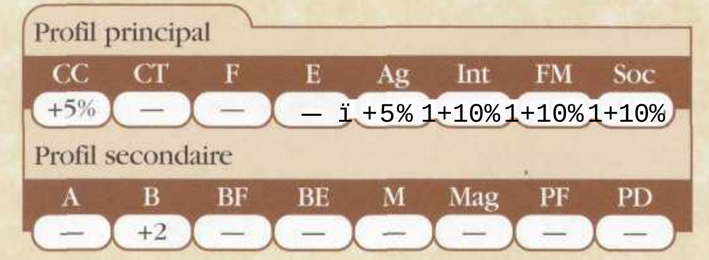




Raconteur

Description: pourvu du don du bagout et désireux d'en faire bon usage, le raconteur est un conteur né que l'on trouve dans les tavernes, les auberges et les salons de l'Empire. Quelle que soit l'occasion, il a toujours une histoire à déballer. Le raconteur n'a de cesse de voyager pour assister aux événements les plus merveilleux et broder ensuite des récits palpitants. Dans une société où les gens savent à peine lire, il est à la fois source de nouvelles et de divertissement, car ses récits mêlent esprit et piques cinglantes. Pour glaner des nouvelles, le raconteur se joint parfois à des groupes d'aventuriers ou à l'armée dans l'espoir d'assister (et de survivre) à des événements sans précédent, qui lui vaudront quelques tournées et un bon public à l'auberge locale. Cependant, tous les raconteurs ne mènent pas une vie d'aventurier. Certains sont parfaitement sédentaires et inventent leurs récits de toutes pièces.

PLAN DE CARRIÈRE DU RACONTEUR



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	—	—	—	+5%	+10%	+10%	+10%

Profil secondaire

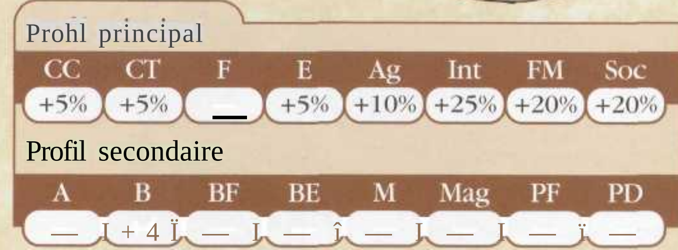
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (une au choix), Expression artistique (comédien), Expression artistique (conteur), Langue (une au choix), Lire/écrire
Talents : Dur à cuire *ou* Étiquette, Éloquence, Grand voyageur
Dotations : beaux atours, chapeau extravagant
Accès : Agitateur, Bateleur, Escroc, Étudiant, Marin, Mercanti, Soldat, Vagabond
Débouchés: Bateleur, Charlatan, Courtisan, Démagogue, Escroc, Héraut, Initié

Astrologue

Description: pour bien des gens, l'avenir est effrayant. Guerre, menace du Chaos, maladies, débâcle financière et trahison sont autant de sujets qui inquiètent. Les gens se posent de nombreuses questions sur leur futur et l'astrologue est là pour leur offrir des réponses, qu'il sache ou non ce dont il parle. Entouré de cartes des étoiles et de matériel magique, il cherche des réponses en calculant la position et le mouvement des planètes. Certains ont du talent et font de leur mieux, mais d'autres sont des imposteurs qui racontent à leurs clients ce qu'ils veulent bien entendre. Les nobles et les puissants se méfient de ceux qui prédisent l'avenir et dissimulent jalousement leur date de naissance. Définir l'horoscope d'un souverain sans sa permission est un acte de trahison, si bien que nombre d'astrologues ont dû prendre la fuite à toutes jambes après avoir voulu satisfaire leur curiosité.

PLAN DE CARRIÈRE DE L'ASTROLOGUE



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+25%	+20%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (astrologue), Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie), Connaissances académiques (science), Connaissances générales (Empire), Connaissances générales (Bretonnie, Estalie, Kislev *ou* Tilée), Expression artistique (conteur), Langue (classique), Langue (bretonnien, estalien, kislevien *ou* tiléen), Lire/écrire, Orientation, Perception
Talents : Calcul mental *ou* Chance, Étiquette *ou* Fuite
Dotations: livre de cartes du ciel, longue-vue, outils d'artisan (matériel d'astrologue), accessoires de calligraphie
Accès: Apothicaire,Apprenti sorcier, Charlatan, Compagnon sorcier, Érudit, Étudiant, Maître sorcier, Médecin, Navigateur, Noble
Débouchés : Apprenti sorcier, Charlatan, Érudit, Explorateur, Navigateur

Chevalier du Soleil

Description: les chevaliers du Soleil constituent un ordre de templiers consacré à Myrmidia, la déesse des soldats et de la stratégie. Ces derniers siècles, l'ordre s'est étendu depuis la Tilée et l'Estalie, soutenant les valeurs de la foi sur tous les champs de bataille du Vieux Monde. Ne se réunissant que rarement, les chevaliers voyagent seuls ou en petits groupes, jouant le rôle de conseillers auprès de nobles ou même de généraux. Il leur arrive donc de prendre la tête

GROS PLAN SUR L'AVENIR

Qu'un astrologue soit capable de prédire l'avenir ou non dépend du meneur de jeu. Les astrologues du Vieux Monde ne font pas intervenir la magie et n'ont accès à aucune connaissance divine. Bien que la rédaction d'horoscopes et le suivi des mouvements planétaires relèvent des mathématiques, la lecture de cartes est un art sujet à de nombreuses interprétations.

Tout effort visant à entrevoir le futur («Que me réserve l'avenir?») peut être résolu via quelques tests de Connaissances académiques (sciences) modifiés selon le degré de difficulté.Une question simple et vague («Aurai-je de la chance demain?») constituera un test Facile (+20%). En revanche, une question précise et détaillée («Le duc d'Ubersreik va-t-il mourir de la peste de Nurgle dans les prochaines 48 heures?») entraînera un test Très difficile (-30%).

En cas de réussite, la réponse ne sera pas exacte. Faites des allusions, lancez des références allégoriques et soyez vague tout en restant utile, sauf si vous partez du principe que tous les astrologues sont des escrocs ! En cas de réussite spectaculaire (au moins 3 degrés de réussite), donnez un fait tangible, mais ne dévoilez pas pour autant tous les dessous de l'histoire aux joueurs. Sinon, quel serait l'intérêt de la partie? De même, un échec retentissant (3 degrés d'échec au moins) mettra les joueurs sur une piste imaginaire.



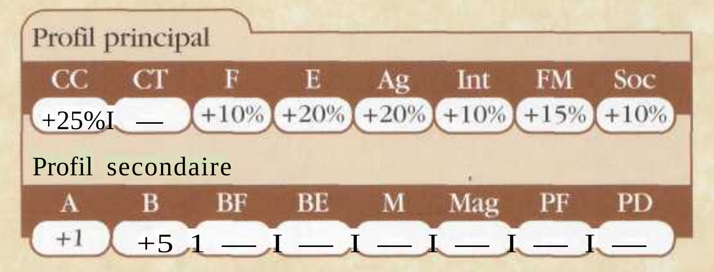





d'unités ou d'armées entières, profitant de leurs talents et de leur réputation pour faire obéir les troupes et assurer la loyauté des compagnies de mercenaires. Dans le sud de l'Empire, les chevaliers du Soleil et le culte de Myrmidia semblent défier la suprématie militaire du culte d'Ulric et des chevaliers du Loup Blanc.

À un moment ou un autre de sa carrière, le chevalier du Soleil doit se débrouiller seul pendant un an ou deux, pour voir ce qu'il a appris et affiner ses talents de combattant. Ainsi, il n'est pas rare qu'un jeune chevalier sauve un village, une ferme ou un relais de coche isolé.

PLAN DE CARRIÈRE DU CHEVALIER DU SOLEIL



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+25%	—	+10%	+20%	+20%	+10%	+15%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Compétences : Alphabet secret (templier), Commandement, Connaissances académiques (histoire), Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances académiques (théologie), Connaissances générales (Estalie *ou* Tilée), Équitation, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (estalien *ou* tiléen), Lire/écrire, Perception
Talents: Coup précis, Désarmement, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie), Maîtrise (armes d'escrime), Maîtrise (armes de parade), Valeureux
Dotations : bouclier *ou* rondache, destrier avec selle et harnais, arme à une main (épée) *ou* rapière, armure lourde (armure de plaques complète), lance *ou* lance d'arçon, symbole religieux (Myrmidia)
Accès: Aristocrate, Chevalier, Écuyer, Prêtre (Myrmidia), Prêtre consacré (Myrmidia), Sergent
Débouchés: Capitaine, Champion, Chevalier du Cercle Intérieur, Explorateur, Initié

Exorciste

Description: parmi les nombreux dangers du Vieux Monde, on trovive les esprits possesseurs. Désireux de nuire aux vivants, ces esprits s'emparent du corps de leurs victimes dans le but de faire autant de dégâts que possible. Certaines sont totalement dénués de conscience et poussent leur hôte à se déchaîner jusqu'à ce que mort s'ensuive. D'autres, plus subtils, exploitent les amis, la famille et les associés de leur proie pour mener à bien d'horribles desseins. Chez les morts-vivants, la possession reflète généralement un besoin de reprendre le cours d'une vie, pour être proche d'un être cher ou tout simplement pour assouvir une vengeance.

NOUVEAU SORT DE MAGIE MINEURE

Les exorcistes des diverses fois du Vieux Monde sont les utilisateurs les plus fréquents de ce sort. Il est donc plus rare parmi les autres types de lanceurs de sorts.

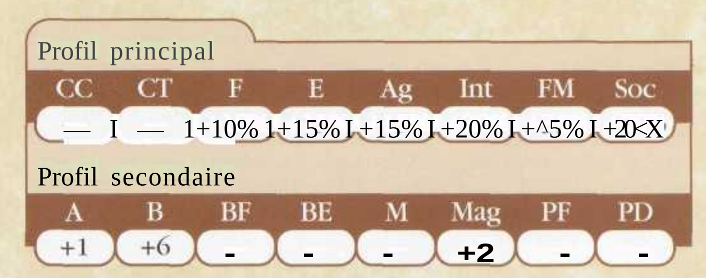
Exorcisme

Difficulté: 11
Temps d'incantation: ldlO demi-actions
Ingrédient: une fiole d'eau bénite (+2)
Description: vous engagez un combat mental contre **un** esprit possédant le corps d'un mortel. Vous devez rester dans un rayon de 2 mètres (1 case) de la victime pendant toute la durée de l'incantation, ce qui explique que le sort soit généralement utilisé sur des sujets attachés. Si l'incantation est couronnée de succès, l'esprit et vous devez effectuer un test de Force Mentale opposé. Si vous le remportez, l'esprit est chassé du corps de la victime et cette dernière recouvre son libre arbitre. Dans le cas contraire, l'esprit résiste malgré vos efforts et vous devez patienter durant 24 heures avant de relancer *exorcisme.* En cas d'égalité, les deux protagonistes sont pris dans leur combat mental. Nul ne peut entreprendre la moindre action tant que dure la lutte. Effectuez des tests de Force Mentale opposés à chaque tour jusqu'à ce que l'un des protagonistes le remporte.



Pour combattre cette menace abominable et, si possible, sauver la vie et l'âme de la victime, certains cultes chargent des individus, voire de véritables spécialistes, de chasser les esprits possesseurs. Ces exorcistes, comme on les appelle communément, passent des heures perdus dans des tomes habituellement interdits. Il s'agit d'hommes et de femmes d'Église pourvus d'une volonté de fer, qualité indispensable car l'exorcisme est une joute pieuse et spirituelle entre l'exorciste et l'esprit. Certains ne tiennent cependant pas le coup et craquent sous la pression, si bien qu'on leur retire leur licence et que leur carrière s'achève là. D'autres succombent à la corruption des connaissances découvertes et se mettent alors à servir les puissances qu'ils combattaient jadis.

PLAN DE CARRIÈRE DE L'EXORCISTE



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	+10%	+15%	+15%	+20%	+^5%	+20<X

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+6	-	-	-	+2	-	-

Compétences : Commandement, Connaissances académiques (démonologie *ou* nécromancie), Connaissances académiques

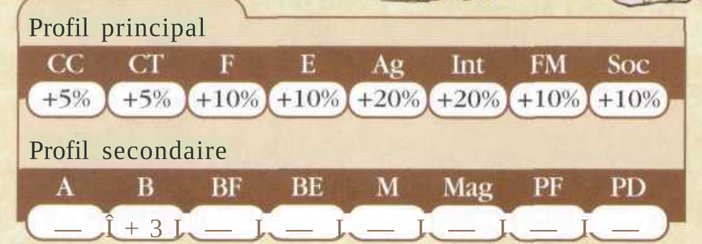
(théologie), Focalisation, Hypnotisme, Intimidation, langage mystique (démoniaque), Langage mystique (magick), Langue (une au choix), Perception, Sens de la magie
Talents : Inspiration divine (une au choix), Intelligent *ou* Sang-froid, Magie mineure (exorcisme), Magie mineure (une au choix), Menaçant *ou* Sixième sens, Sain d'esprit *ou* Valeureux
Dotations : robe du culte, licence, livre de prières, symbole religieux
Accès : Prêtre, Prêtre consacré
Débouchés : Érudit, Prêtre consacré, Répurgateur

Faussaire

Description : les faussaires sont en quelque sorte les artistes des milieux criminels, mais leur vocation consiste à imiter et non à créer. Qu'il s'agisse de portraits impériaux, de sceaux officiels ou de signatures compromettantes, ils gagnent leur vie en copiant des œuvres dans le but de les faire passer pour des originaux. Les faussaires travaillent généralement dans un certain anonymat. En effet, leur activité est un crime souvent puni de mutilations et il n'est pas dans leur intérêt de crier haut et fort que leur œuvre relève de la supercherie.

Note: *VArsenal du Vieux Monde* propose des règles visant à battre de la fausse monnaie.

PLAN DE CARRIÈRE DU FAUSSAIRE



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+5%	+10%	+10%	+20%	+20%	+10%	+10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

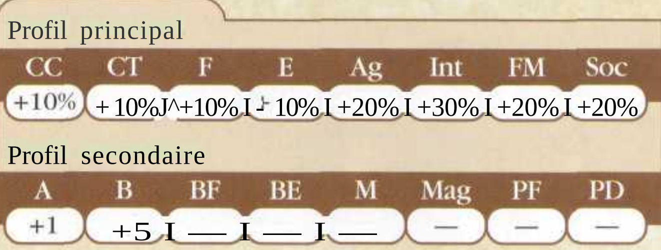
Compétences : Alphabet secret (voleur), Charisme, Connaissances académiques (arts), Connaissances générales (deux au choix), Évaluation, Langue (une au choix), Lire/écrire, Marchandage, Métier (artiste), Métier (calligraphe), Métier (forgeron), Perception
Talents : Dur en affaires *ou* Sang-froid, Fuite *ou* Sociable, Talent artistique
Dotations : outils d'artisan (faussaire), accessoires de calligraphie
Accès : Artisan, Contrebandier, Étudiant, Maître-artisan, Messager
Débouchés: Artisan, Charlatan, Érudit, Étudiant, Maître-artisan, Receleur, Scribe

IiïvestigateiM[1] veresiéen

Description: les investigateurs verenéens sont des agents qui s'intéressent aux questions religieuses ne regardant pas les autorités classiques, comme les patrouilleurs et les répurgateurs. Ce sont des enquêteurs discrets qui observent les indices s'offrant à eux plutôt que de soutirer des informations sujettes à caution par le biais d'actes de torture. Bien qu'ils dévoilent habituellement le fruit de leurs investigations à leurs supérieurs, ils peuvent également prendre les choses en main si nécessaire.

Les investigateurs sont généralement issus des rangs du clergé, mais le culte verenéen loue aussi les services d'individus au passé douteux quand ils se repentent et jurent fidélité à la déesse. Les investigateurs verenéens ont de vastes connaissances et étonnent souvent leur prochain par leur propension à mettre en lumière des informations oubliées de tous.

PLAN DE CARRIÈRE DE L'INVESTIGATEUR VERENÉEN



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+10%	+10%	+10%	+20%	+30%	+20%	+20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+5	—	—	—	—	—	—



Compétences : Alphabet secret (un au choix), Commandement, Commérage, Connaissances académiques (droit), Connaissances académiques (deux au choix), Connaissances générales (Empire), Connaissances générales (une au choix), Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Filature, Fouille, Langue (classique), Langue (reikspiel), Langue (une au choix), Lire/écrire, Perception, Pistage
Talents : Camouflage urbain *ou* Sang-froid, Code de la rue, Combat de rue *ou* Sain d'esprit, Intelligent *ou* Sens aiguisés
Dotations: outils de crochetage, loupe, menottes, 2 pigeons voyagevirs et cages
Accès : Chasseur de primes, Érudit, Espion, Garde, Initié (Véréna), Monte-en-1'air, Patrouilleur, Prêtre (Véréna), Répurgateur, Voleur
Débouchés: Érudit, Espion, Initié (Véréna), Répurgateur





APPFNDTCK II: TRAITS PROVINCIAUX

Le système de création de personnage du livre de règles de *WJDR* offre le même traitement à tous les humains originaires de l'Empire. Quelle que soit la province dont vous êtes issu, les traits raciaux vous confèrent toujours les mêmes compétences et talents. Mais rassurez-vous car le guide des *Héritiers de Sigmar* s'attache à chaque province et souligne davantage les différences qui séparent, par exemple, un Reiklander d'un Ostermarker. En utilisant les informations présentées dans le **Chapitre 6: Les grandes provinces,** il est désormais possible de différencier les habitants de l'Empire en fonction de leur province natale.

Cet appendice, parfaitement optionnel, se propose donc de remplacer les traits raciaux humains par des traits provinciaux. Quand vous créez un personnage humain, commencez par choisir sa province d'origine ou déterminez-la aléatoirement au moyen d'un jet de dé sur la **Table 2-14 : lieu de naissance des humains,** page 25 de *WJDR.* Dès lors que vous parvenez à l'étape 3 de la création de personnage, exploitez les informations du présent appendice et non celles de la page 19 de *WJDR.*

Averïand

Un Averlander gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage *ou* Equitation, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel), Métier (mineur) *ou* Soins des animaux
Talents : **1** talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, l'Averland.

Hochland

Un Hochlander gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage *ou* Dissimulation, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel)
Talents: Camouflage rural *ou* Tireur d'élite, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, l'Hochland.

Middenland

Un Middenlander gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences : Commérage *ou* Intimidation, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel)
Talents : Guerrier né *ou* Menaçant, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, le Middenland.

Nordland

Un Nordlander gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences: Connaissances générales (Empire), Langue (norse) *ou* Résistance à l'alcool, Langue (reikspiel)
Talents : Résistance accrue *ou* Valeureux, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, le Nordland.

Ostermark

Un Ostermarker gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences: Commérage *ou* Langue (kislevien), Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool
Talents : 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, l'Ostermark.

Ostland

Un Ostlander gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences: Commérage *ou* Survie, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel)
Talents : Résistance accrue *ou* Sang-froid, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, l'Ostland.

Reikland

Un Reiklander gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences: Commandement *ou* Commérage, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel)
Talents : Intelligent *ou* Sociable, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, le Reikland.

Stirlatîd

Un Stirlander gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences: Commérage *ou* Dressage, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel), Soins des animaux
Talents : **1** talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, le Stirland.

Talabecland

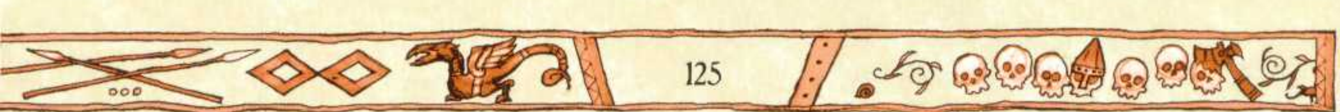
Un Talabeclander gagne les compétences et talents qui suivent :

Compétences: Commérage *ou* Pistage, Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel), Survie
Talents : 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, le Talabecland.

Wissenland

Un Wissenlander gagne les compétences et talents qui suivent :

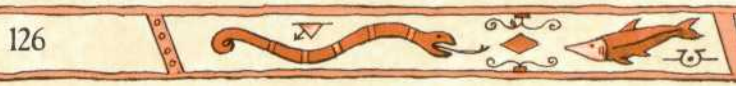
Compétences : Connaissances générales (Empire), Langue (reikspiel), Métier (fermier *ou* mineur)
Talents : Dur à cuire *ou* Sang-froid, 1 talent déterminé aléatoirement
Règles spéciales: vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Empire) liés à votre province natale, le Wissenland.





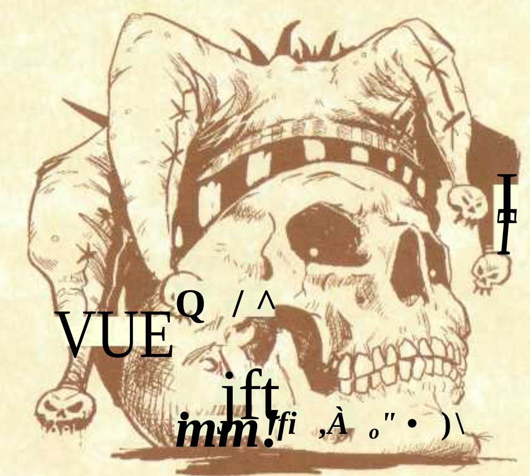

~ Index ~



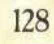














LÀ TEMPÊTE DU CHAOS À ÉCLATÉ !

L'Empire a survécu à une nouvelle Incursion du Chaos, mais les héritiers de Sigmar ne connaissent pas la paix pour autant. Les provinces du nord ont été décimées, l'on compte des dizaines de milliers de victimes, un grand nombre de villes ont été mises à sac, et la famine et les épidémies n'ont pas tardé à faire leur apparition. Dans toutes les provinces, des prophètes de mauvais augure annoncent la fin du monde, des flagellants et des fanatiques appellent à la vengeance et à la rédemption, et des cultes du Chaos sapent les fondations de l'ordre. Voici le portrait de l'Empire de l'an 2522, à la fois la plus grande et la plus vulnérable des nations du Vieux Monde. Pendant que l'Empereur poursuit les restes épars de l'armée d'Archaon, qui mènera la lutte contre l'ennemi intérieur? Les Héritiers de Sigmar est LE guide de l'Empire.

Dans ce volume vous trouverez !

- L'histoire de l'Empire, des premières migrations humaines à nos jours.
- Un précis politique et social de la nation abordant crimes et châtiments.
- Une description minutieuse de chaque province incluant cités, villes et village.
- Des informations inédites sur la religion dans l'Empire.
- Huit nouvelles carrières, dont l'Exorciste et le Joueur.
- Des PNJ prêts à jouer et des idées d'aventures.
- Une nouvelle carte de l'Empire tout en couleur.
- Drôles de rencontres à Bôgenhafen, une aventure conçue pour des personnages s'attaquant à leur première carrière.

L'Empire est au cœur de WJDR et la clef de la réussite de toute campagne digne de ce nom. Il s'agit sans aucun doute du supplément qu'attendaient tous les meneurs de jeu.

POUR L'EMPIRE !
POUR SIGMAR !

Warhammer sur le web, en français: www.warhammerjdr.fr; en anglais: www.blackindustries.com



GAMES WORKSHOP



Bibliothèque INTERDITE

